JULIJ 2004 29 1150 SIT

PC Format

VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

CD IZDAJA

NIKOLI VEČ TEŽAV S PC-JEM!
15 strani tehničnih nasvetov

EKSKLUZIVNO!
VROČA GRAFIKA
KARTICA PROTI KARTICI
nVidia GeForce 6800 GT in ATI Radeon X800 Pro

EKSKLUZIVNI INTERVJU
Half-Life 2
Vodja Valva Gabe Newell nam je razkril skrivnosti o tej bodoči uspešnici

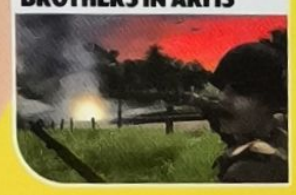
UDARNO
Postavite svojo radijsko postajo
Naj se vaš žametni glas sliši na frekvencah spleta...

Popoln video
Rešite težave s predvajanjem z našim podrobnim vodičem

124 STRANI
» INFORMACIJE
» NASVETI
» ZABAVA

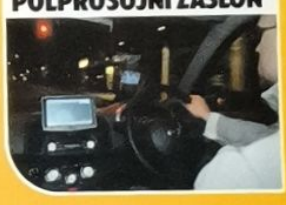
↘17 OPISOV IGER
GROUND CONTROL 2

↘NAPOVEDI IGER
BROTHERS IN ARMS



↘FENOMEN MACHINIMA
POSNEMITE SVOJ FILM

↘PREDELAJTE AVTO
POLPROSOJNI ZASLON



NA TESTU
» 12 prenosnih računalnikov
» Najnovejši procesorji
» 4 predvajalniki DivX

Pokažite, kdo ste!
NAJ VAM UMETNOST IZRAŽANJA NE BO TUJA
Naj namizje odraža vašo osebnost, preoblecite najljubše aplikacije in izboljšajte spletne strani

JULIJ 2004 / 29 / 1150 SIT
9 771580 820005
ISSN 1580-8203

NA VAŠEM CD-JU
NAJBOLJŠE DEMO IGRE, PROGRAMI IN DODATKI
» MICRO FLIGHT 4 » MAYA PLE » 3D MODELI, VREDNI VEČ KOT 200.000 SIT
» UEFA EURO 2004 » WIREFUSION » SLOVARJI AMEBIS » DESKTOPX

Symantec™ Client Security 2.0

Zaščita pred grožnjami, ki omogočajo integrirane zmožnosti zaščite pred virusi, požarnega zidu in odkrivanja vdorov. Rešitev je namenjena oddaljenim, mobilnim in v omrežje povezanim odjemalskim sistemom.

Potreba po integrirani rešitvi za zagotavljanje varnosti odjemalcev

Danes mobilni in oddaljeni uporabniki v vedno večji meri dostopajo do poslovnega omrežja. To za organizacije pomeni, da morajo zavarovati ključno poslovno premoženje v obliki informacij, ki je začasno shranjeno v oddaljenih in v omrežje povezanih odjemalskih sistemih. Številne organizacije se pri tem odločajo za izdelke, ki varujejo določeno točko v omrežju. Ti izdelki so tako razpršeni po celotnem poslovnem okolju, zato je njihovo uvajanje in upravljanje drago, hkrati pa ne zagotavljajo zadostne zaščite. Za primer lahko omenimo kombinirane grožnje, kot so Nimda, Code Red in Blaster, ki jih je težko odvrniti. Tovrstne grožnje so namreč zasnovane tako, da se izognejo izdelkom za zagotavljanje varnosti, kakršni so danes pogosto nameščeni v poslovnih okoljih. Poleg tega skrbniki težko prepoznajo grožnje in se v realnem času odzovejo nanje, saj ti izdelki ne omogočajo centraliziranega upravljanja.

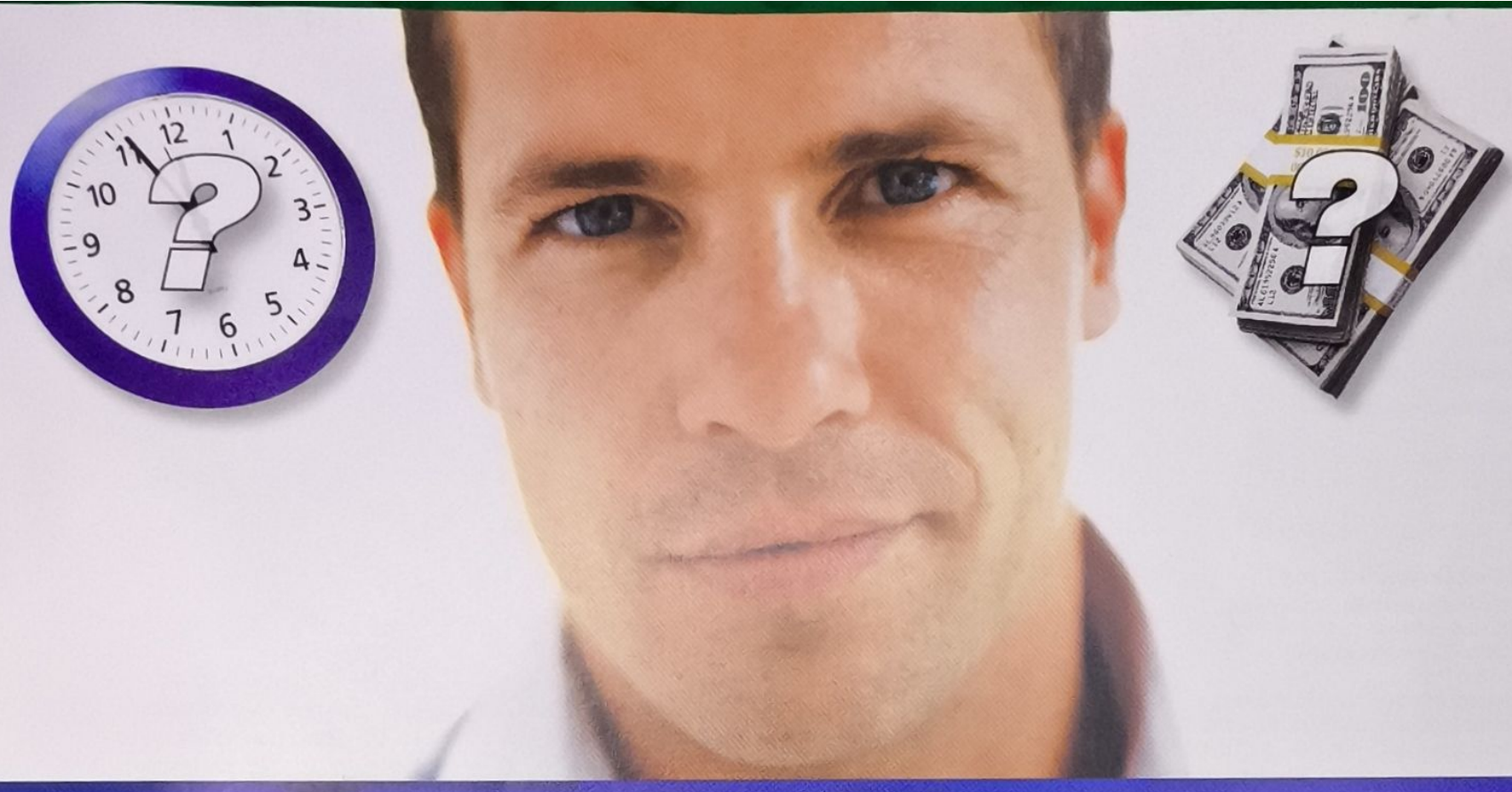
Symantec Client Security ponuja integrirane zmožnosti zaščite pred virusi, požarnega zidu in odkrivanja vdorov. Rešitev je mogoče upravljati prek osrednje konzole, kar zagotavlja aktivno zaščito pred kombiniranimi grožnjami, s kakršnimi se spopadamo danes.

CHS distribucija računalniške opreme

Več informacij na www.symantec.com/products

Distributer za Slovenijo - CHS d.o.o.
Dolenjska cesta 244, Ljubljana, telefon: 01 280 66 00
faks: 01 280 66 02, e-pošta: symantec@chs.si
www.chs.si

symantec™



Čas je denar!

Zakaj bi ga zapravljali z nepotrebnim čakanjem na izpis dokumentov?

Prihranite svoj čas in znižajte stroške tiskanja s hitrimi tiskalniki Brother!

HL-**5140**

Laserski tiskalnik za osebno rabo

- hitro tiskanje do 20 str./min
- izpis prve strani že po manj kot 10 sek.
- ločljivost tiska 2.400x600 (HQ1200) dpi
- 16 (144) MB hitrega pomnilnika
- kaseta za 250 listov papirja
- USB 2.0 in vzporedni priključek
- opcija mrežna kartica
- GDI Win/Mac/DOS tiskanje
- ročni podajalnik za list, kuverto, karton, ...

HL-**5150D**

Laserski tiskalnik za poslovno rabo z enoto za obojestranski tisk

- enake lastnosti kot pri HL-5140 in še:
- enota za obojestransko tiskanje - dupleks 9 str./min
- emulacija BR-Script3, IBM Proprinter XL, Epson FX-850
- samodejni podajalnik za 50 listov, kuvert, kartonov, ...

HL-**5170DN**

Mrežni laserski tiskalnik za poslovno rabo z enoto za obojestranski tisk

- enake lastnosti kot pri HL-5150D in še:
- 32 (160) MB hitrega pomnilnika
- mrežni priklop s kartico Fast Ethernet 10/100 BaseTX
- programska oprema za mrežno upravljanje tiskalnika

Že od 87.480 SIT z DDV in ...

(p)ostanite zmagovalec!

HL-**5140**
HL-**5150D**
HL-**5170DN**

Nova serija laserskih tiskalnikov

brother

Zastopa in distribuira: Trion ***Trion, d.o.o***, *Pot k sejmišču 30, Ljubljana, www.trion.si, info@trion.si, t 01 563 40 12, f 01 563 40 20*

PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banovič
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Boštjan Krajnc
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, David Bradley, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenovič, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Mraz, Andrej Potočnik, Matej Slanič, Marko A. Štor, Jelena Varda, Ivo Vidergar, Luis Villazon
Ilustracije Peter Grebenar, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banovič
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Suzana Gruber
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net** in **ww.fhmslo.net.**

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost sodi revija s priloženim CD-jem med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%, revija s priloženim DVD-jem pa med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 20%. DDV je vračunan v ceni revije.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PCFormata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

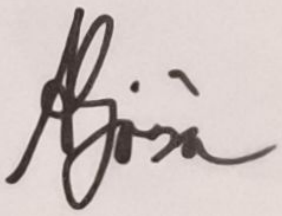
To, kar smo

Umetnost besednega izražanja ni nekaj, v čemer bi spodaj podpisani blestel. V poteznem načinu še nekako gre, v realnočasovni varianti pa mi običajno vlak odpelje, preden dobro začnem s prvo serijo mašil "eee" in "aaa". Daj mi v levico kos papirja, v desnico svinčnik in položi predme zadostno količino časa, pa ti bom narisal nekaj relativno smiselnih in povezanih stavkov. Nikakor pa mi ti ne bodo zdrsnili z jezika kot (pisec napravi petnajstminutno pavzo) kapljica z vratu ohlajene steklenice piva. In to me je teplo že odkar so bile moje glasilke dovolj krepke, da so dale svoj prispevek k izoblikovanju glasov.

Ko me je tako, recimo, pri rosnih šestih letih sosed prvič zalotil v svojem jagodnem vrtu in me vprašal, če jih kradem, v tistem delčku sekunde enostavno nisem bi zmožen sestaviti skupaj: "Gospod, s prijatelji smo igrali nogomet, pa nam je žoga nekam ušla in jo zdaj iščem," kar se mi je izoblikovalo v glavi pol ure in šest udarcev po tazadnji kasneje. Ne, očitno nimam tako širokega vodila možgani-jezik. Tako da sem takrat spravil skupaj le nekaj pomilovanja vrednega v slogu: "Eeee... ja."

Neobvladovanje umetnosti izražanja me spravlja v nečloveške situacije vse življenje. Poglejte, zadnjič sem kupoval žvečilne v marketu na Trojanah in ko sem stal že pri blagajni, je kot ninja, prisežem, smuknila mimo mene starejša ženska in pomolila blagajničarki grd suvenir, ki ga je očitno želela za svojega. Preden sem vklopil aparat za govor in se glasno pritožil, je bila pred menoj že njena sivolasa kolegica. Čista resnica. Jezik mi je zopet vzel zalet, za en glasen protest, v pomoč se je celo dvignil kazalec levice, ko se, pazite tole, znajde pred menoj njun prijatelj z ostrimi komolci. Preden mi je uspelo izustiti "čakajte zdaj malo", je stal pred menoj cel avtobus upokojencev. Resnična zgodba.

PCFormatova delavnica na strani 75 govori o sorodni umetnosti izražanja – o izražanju svoje osebnosti. In slednjo je večkrat veliko laže kot z besedami izraziti s frizuro ali športnim izpuhom na avtomobilu. Ali s prav posebej predelanim namizjem računalnika in spletno stranjo. Ne pustite, da vas drugi prehitijo. Pokažite, kdo ste!



ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

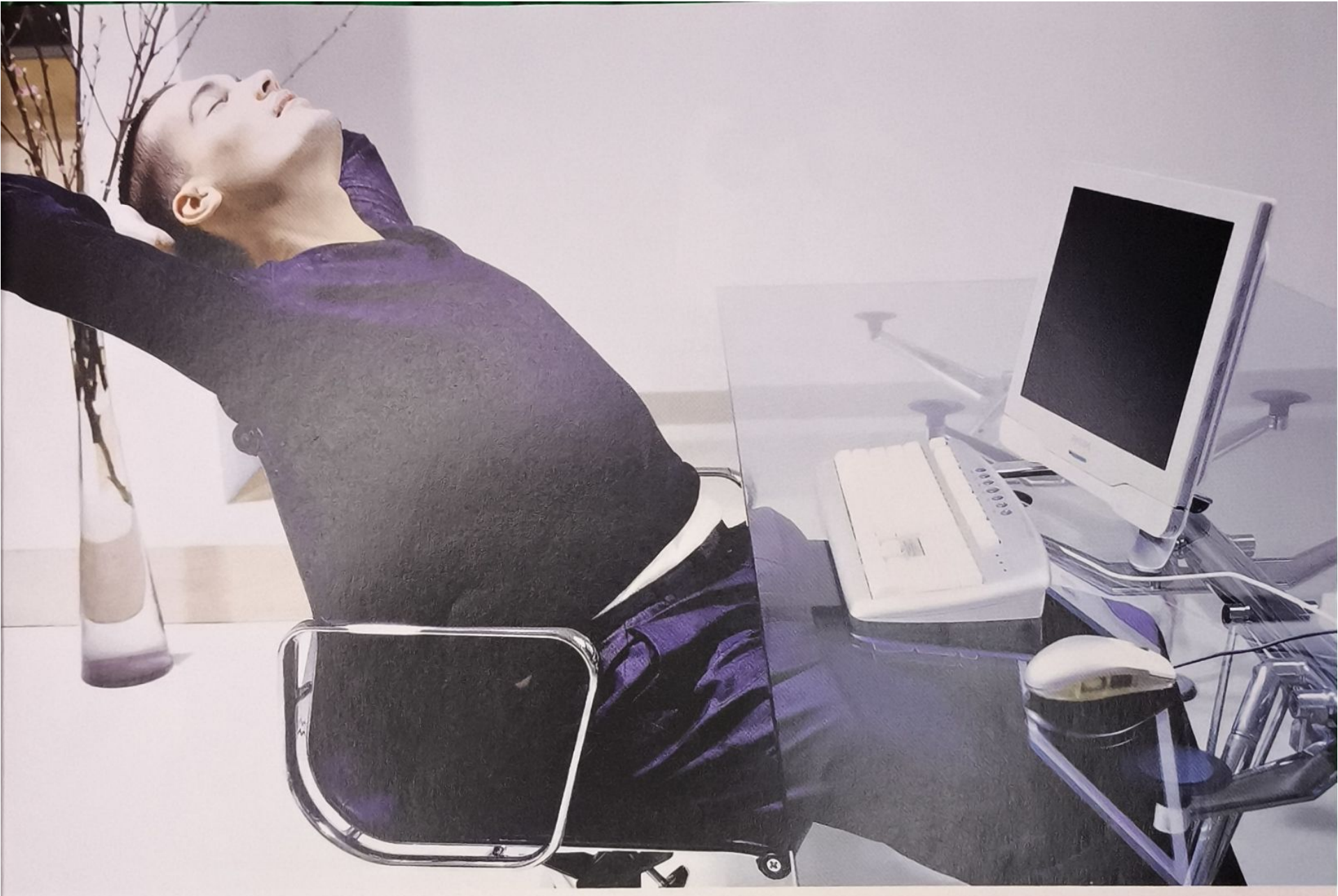
BARBARA
Odkar je uredništvo počastila s svojim makaronovim mesom, je morala zavrniti kar nekaj ženitnih ponudb.

MIŠO
Spesnil in uglasbil je čisto pravi sonet. Pravi, da ga bo prvič predstavil javnosti na naslednjih kvalifikacijah za Evrosong.

IVO
Prejšnji teden je za dva dni izginil neznano kam. Sam pravi, da je bil bolan, mi pa dobro vemo, da so ga ugrabili vesoljci.

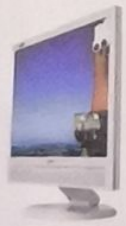
JANJA
Čeprav je večji del njenih funkcij pri *PCFormatu* prevzela Suzana, se kar ne moremo posloviti od njene slike na tej strani.

PETER
Vzel si je dopust. Ravno ta trenutek zelo verjetno namaka noge v slano vodo in srka sokec, baraba nesramna. Fuj.



Svobodna izbira. Računalnik ni najpomembnejši. Periferne enote so tiste, ki naredijo razliko. Philipsove vrhunske periferne enote vam nudijo najboljše razmerje med kakovostjo in ceno. Z njimi bo vaše delo enostavnejše in zabavnejše, vaša pisarna pa bo navdušena nad novo stilsko podobo.

CRT monitorji



LCD monitorji

LCD monitor in televizor (16:9)

Plazma monitorji

Multimedijski projektorji

Internet kamere

CDRW/DVD combo enote

CD-RW zapisovalniki

DVD+RW zapisovalniki

JackRabbit 4 prenosni DVD-RW/+R

Zvočne kartice

Multimedijski zvočniki

Pooblaščeni prodajalci:

Gambit Trade (01/ 437 63 33), **HC Center** (01/ 586 66 60), **BOF** (01/ 548 44 60), **Harvey Norman** (01/ 585 50 00), **Maltim** (01/ 830 33 60), **Unistar LC** (01/ 475 55 02), **Minicom** (02/ 535 10 10), **MR2** (04/ 530 40 00), **MA-KO** (05/ 368 11 10), **Computronic** (07/ 337 67 10).

Pooblaščeni uvoznik, distributer in serviser:
PC H.AND d.o.o. - Ind. cona Trzin - Brezovce 10
tel:01/5300 800 - info@pchand.si - www.pchand.si

PC H.AND COMPUTERS

PHILIPS

OBRNITE NA...

novice
napovedi
opisi
vodiči

NAROČITE SE ŠE DANES!
Prihranite denar na letni zalogi PCF
str. 85

75

Svoj računalnik, spletno stran in namizje lahko predelate na tisoč in en način, življenje na internetu pa lahko poživite še z lastno radijsko postajo

Umetnost izražanja

v tej številki

Teme

26 **Machinima**
Filme je mogoče ustvarjati tudi kako drugače, kot s filmsko kamero. Pogoni iger so očitno prav uporabno orodje v te namene

30 **Cestni bojevnik**
Ali kako smo v osebni avto vgradili polprosojni zaslon in se delali, kot da smo čisto pravi cestni piloti

75 **Umetnost izražanja**
Predelajte svojo spletno stran in namizje, da bo tudi vaša elektronska podoba izražala vašo osebnost

82 **Radijska postaja**
Ustvarite lastno internetno radijsko postajo in celemu vesoljnemu stvarstvu povejte, kje vas čevelj žuli

Od blizu

10 **Novice**
Kaj se je junija dogajalo doma in po svetu

14 **Opremljeni**
Oprema, ob kateri se slinimo prav vsi

16 **Tomaževe sladke igre**
Zanimive stvari se dogajajo tudi v svetu iger

18 **Gabe Newell**
Spoznajte gospoda Half-Life...

Obširni testi

21 **Predvajalniki DivX**
Taki, ki znajo predvajati še kaj, razen DVD-jev

42 **Procesorji**
Preberite, katerega se vam splača kupiti

102 **Notesniki**
Prenosni računalniki pod drobnogledom

V tej prepolni številki...

Grafične kartice
Primerjali smo ATI-jevo in nVidiino najnovejšo kartico str.38

Naj se vas sliši
Postavite lastno internetno radijsko postajo str.82

Vizualna poslastica
Ne sprijaznite se s povprečno kvaliteto videa str.90

12 notesnikov
Primerjali smo 12 notesnikov srednjega razreda str.102

Umetnost izražanja
Naj PC odraža vaše stanje duha str.75

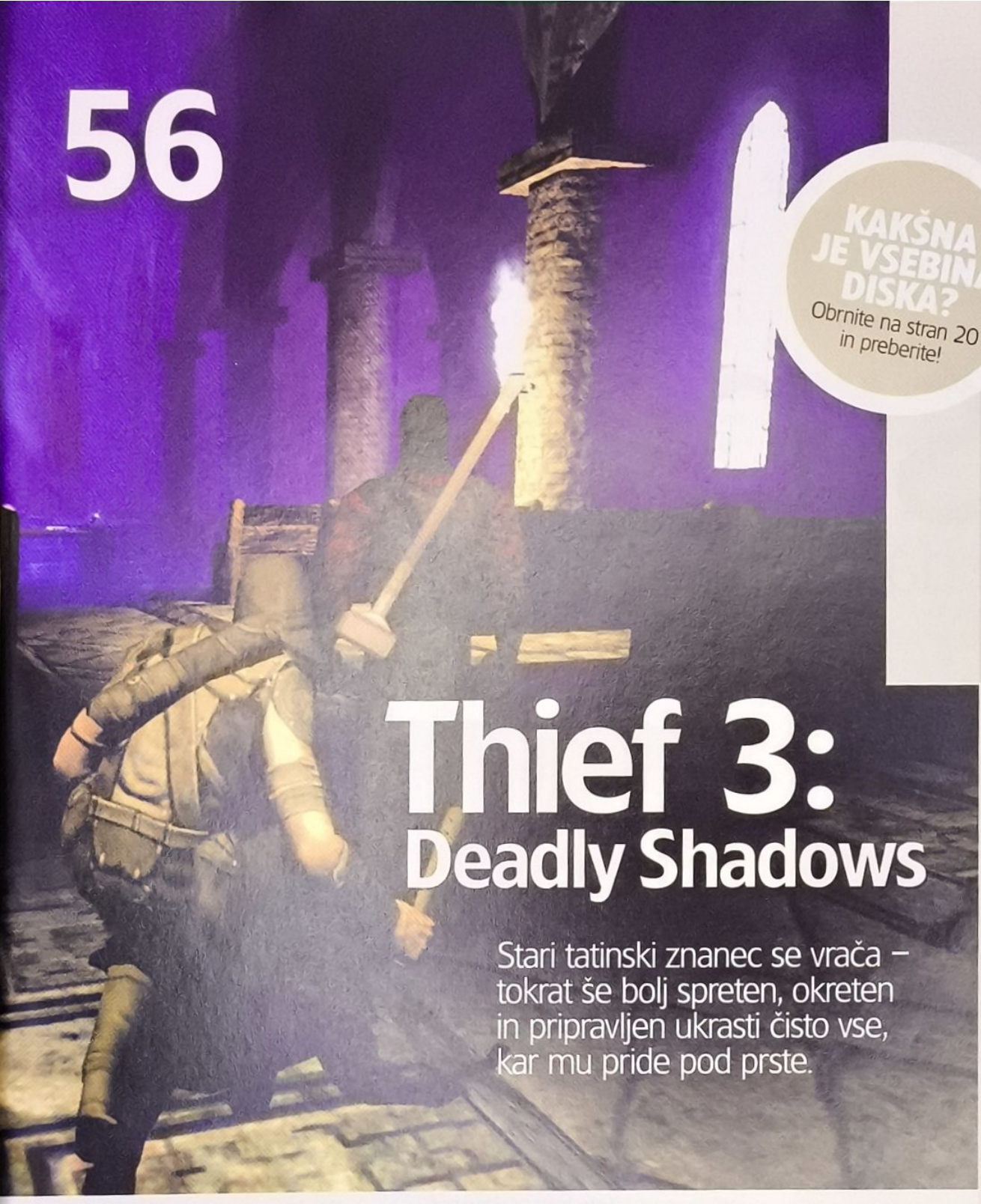
Pozabite težave
Polnih 15 strani nasvetov za vaš kolcajoči PC str.86

G. Half-Life
Pogovarjali smo se z legendarnim Gabom Newellom str.18

Najnovejše igre
Opisi in napovedi str.51

Posnemite svoj film
In to kar s pogonom igre str.26

Programi, igre
Celotni programi in demo različice iger CD/DVD



56

KAKŠNA JE VSEBINA DISKA?
Obrnite na stran 20 in preberite!

Thief 3: Deadly Shadows

Stari tatinski znanec se vrača – tokrat še bolj spreten, okreten in pripravljen ukrasti čisto vse, kar mu pride pod prste.

Preizkušeno

38 **Radeon X800 Pro proti GeForcu 6800 GT**
Primerjali smo novi grafični kartici srednjega razreda

42 **Procesorji**
Intel ali AMD? Poiščite odgovor tukaj

46 **Palm Zire 72**
Nov dlančnik z novimi funkcijami

49 **Programska oprema**
Kaj se splača namestiti in česa ne

Manjši testi strani 44–49
Predvajalnik Sony MZ-NH1, digitalni fotoaparat HP R707, monitor BenQ FP767-12, projektor NEC LT170, grafična kartica Leadtek A350 XT TDH, mobilni telefon Nokia 6230, TV kartica Terratec Cinergy 200 USB EM, zapisovalnik Plextor PX712-A, tipkovnica Z-Board, osnovna plošča Asus A8V Deluxe, prevajalni sistem Presis, e-poštna storitev Google Gmail

Igre

52 Lestvice
52 Playboy: The Mansion
53 Brothers in Arms
54 Flat Out
55 Battlefield 2
56 Thief 3: Deadly Shadows
58 Nosferatu: The Wrath of Malachi
59 Shrek 2
60 Soldiers
62 Battle Mages
62 Gorky Zero
63 Rise of Nations: Thrones and Patriots
64 Ground Control II
66 City of Heroes
67 Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
68 True Crime
69 Krajši opisi
70 Ustvarite lasten RPG

Nakupovalni vodiči

Pomagamo vam pri nakupih, da vam nikoli ne bo treba obžalovati denarja, ki ste ga zapravili za opremo

110 Predvajalniki MP3
110 Skenerji, večfunkcijske naprave, projektorji
111 Prvoosebne strelske igre
111 Letalske simulacije, zvočniki 5.1 in 2.1

Odklop

112 **Spletno igranje**
Internet ni uporaben le za buljenje v golo Severino

117 **DVD kotiček**
Kaj je vredno ogleda in čemu se izogibajte

118 **Spletna stran**
S klikanjem lahko daleč pridete

121 **Kisli možgani**
Kaj smo izmozgali, ko so ptički peli

122 **Dezinformator**
Imejte perspektivo v računalništvu

Stalne rubrike

8 Pisma bralcev
20 Vsebina diska
81 Naslednji mesec
85 Naročite se

Bi radi ustvarili lastno igro RPG? V obširnem vodiču preberite, na kaj vse morate misliti med ustvarjanjem, da vaša igra ne bo končala enako kot ponesrečeno kosilo..

str.70

PCFormat • pisma

pišite na: pisma@pcformatslo.net

PISMO MESECA

Čemu matura?

To vam pišem med pavzo med pripravami na letošnjo maturo. Vem, da niste najprimernejši naslov za tovrstno pismo, a ste ena redkih revij, ki jih v našem medijskem prostoru visoko cenim. Pa še malo se mi suče od desetih zaporednih ur buljenja v knjige. In ravno to učenje je sprožilo v meni vedno aktualno vprašanje, zakaj vse to. Zrelostni izpit, mi pravijo doma starši. Daj, no. A potem, ko bom končal maturo, bom pa čez noč naenkrat odrasel moški, sposoben skrbeti za ženo in otroke, ali kaj? Čisto nič se ne bom spremenil, ko bom v roke enkrat dobil tisto potrdilo, da sem opravil maturo. Čeprav bom imel uradno eno stopnjo višjo izobrazbo, me papir ne bo naredil pametnejšega. Tako ali tako je jasno, da bomo maturanti že do konca počitnic pozabili 80% vsega, kar smo se v želji, da bi se lahko vpisali na želeno fakulteto, bili prisiljeni napiflati. Vem, da so vsi tovrstni testi pravzaprav samo način ločevanja bolj sposobnih od manj sposobnih ljudi in da se taka selekcija mora izvajati, me pa moti način. Jaz se želim na primer vpisati na univerzitetni študij računalništva, čisto lahko pa se zgodi, da bom izpadel zaradi slabe ocene pri kakšni biologiji. Je takšna selekcija smiselna? Bomo res tako dobili na vsako smer študija točno tiste ljudi, ki so za tisto smer najbolje pripravljeni? Po mojem bi morali biti sprejemni izpiti na fakultetah težji in stvar bi bila rešena. Nobene mature več.

Upam, da nisem preveč zatežil. Glede na to, da sem čisto sesut, sem zelo verjetno res pretiraval. Ampak naj bo.

Mihael A., Maribor

PCF Nas veseli, da ti je ob vsem učenju ostalo še malo časa za tole tvoje razmišljanje. Tvoja razmišljanja so nam všeč in se deloma z njimi celo strinjamo. Če se boš računalništva kadar koli naveličal (obvezno preberi tokratni Dezinformator), poskusi v politologiji.
Igralni plošček Trustmaster Modena 360 Upad Force ti podarja podjetje VideoToP d.o.o. (www.videotop.si). Ne priklapljaj pa ga, dokler ne boš varno vpisan na fakulteto.

Kaj bo novega?

In potem se človek vpraša, kaj sploh napisati v takem pismu. Ura je pozna... "Ja mami, sej grem spat!"... ampak nekaj me žene, da napišem tole pismo. No, kje sem že ostal? Aja, se že spomnim. No, ko takole gledam nazaj in tuhtam, kaj bi natipkal na mojo Helgo (tipkovnica), mi po glavi roji le ena stvar: samo tarnanje je v teh pismih. To ni v redu, ono ni v redu, tretje ni v redu... Zanimivo kaj? No, bom pa jaz za spremembo napisal nekaj lepega. Po zaslugi vaše revije se je v mojem bednem in nepomembnem življenju zgodilo naslednje: začel sem se ukvarjati z oblikovanjem spletnih strani, začel sem odpirati svojo Herbertino (računalnik - kišta), potem pa sem celo naredil novo obleko za Herbertino (da, še kar je govora o računalniku). Ta nova obleka je mišljena v tem smislu, da sem jo malce razrezal, prevrtal, popilil, pobarval itn. Tako ima po vaši zaslugi (ker sem pač velikokrat gledal slike modifikacij v vaši reviji in se ob njih slinil) novo podobo. Slika je priložena.

No, v glavnem, kar sem hotel napisati, je to, da mi je vaša revija dala navdih in nov zagon. Prav z užitkom listam skozi njo in požiram besedo za besedo in sliko za sliko. Pa vendar (ne, ne bom začel tarnati), bi vam ponudil predloge, kako bi revijo izboljšali. Kak poster ne bi bil napačen (npr. iz iger), ter mogoče popravek za vaš vmesnik na CD/DVD-ju, ki ne deluje najbolje v Mozilli Firefox (no, pa sem le malo potarnal - si nisem mogel pomagat) - le kdo še uporablja predkamenodobni-lukenjpolni-spywaredobrodošli-živceparajoči-grdoizgledajoči-inšekajči *IE*? Saj vem da sem tečen, ampak tak pač sem - to sem pobral od vas. ;)

E-pošta

PCF Vedno je lepo slišati, da je tvoj izdelek nekomu služil kot inspiracija. Kar pa zadeva *IE*, pa previdno izbiraj besede, ker ga ima naš urednik še vedno nameščenega na disku. Kar zadeva poster - odslej ga bomo poklonili vsakemu novemu naročniku. Si ti že eden od njih?

Graja

Kako lahko trdite da je vaša revija boljša, če pa ni več rubrike MOJA SLIKA. Tako zelo ste vse izboljšali, rubrike, opise, nagrade potem greste pa 64% vsega pokvariti z ukinitvijo enega najboljših delov revije. Majska št. PCF-ja je bila zadnja, ki sem jo imel naročeno na dom (z junijsko mi naročnina poteče) in na žalost imam resne pomisleke glede podaljšanja le-te. S spoštovanjem.

(nepodpisano)

iPod: odslej tudi v Sloveniji.

P.S.: Sem hotel o tem pisati uredniku revije (A.Hacman) pa nisem bil prepričan glede naslova. Prosim da mu posredujete grajo (po možnosti s kijem v roki).

PCF **Graja je bila posredovana s kijem v roki. Aljoša ga je rade volje sprejel in te še vedno išče. Predvsem zato, ker si narobe natipkal njegov priimek. Z rubriko Moja slika je pa stvar takšna – ukinili smo jo preprosto zato, ker ste nam zadnje čase pošiljali vedno manj uporabne slike. Tu in tam smo sicer še vedno prejeli kakšen biser, ampak... Tri slike so ti predstavljale 64% revije? Ubožec.**

Prošnja

Zdravo! Najprej bi vas rad pohvalil za odlično oblikovano revijo in njeno vsebino ploščka, ki me vedno znova preseneča in polni moj trdi disk. Rad bi vas pa prosil če bi lahko na enega od naslednjih DVD-jev spravili dodatek za *Dungeon Siege*, imenovan *Elemental*. Najdete ga na strani **www.gamershell.com**. Tudi sam sem ga že poskusil sneti, a imam za to preeeeeeeeeee eeeeeeeeeeeeeeeeepocasno internetno povezavo. Že vnaprej hvala, če ga boste sneli in ga servirali na ploščku. Dezinformator in Jelena Varda rules!!!

Matej P., Godešič

PCF **Gospod Dezinformator in Jelena se zahvaljujeta. Žal pa si s svojo željo zamudil za cel teden, ker so naši diski že potovali v tisk, tako da boš prišel na vrsto šele naslednji mesec. Mimogrede, svoje pismo si odposlal brez šumnikov, zato smo strešice nad tvojim priimkom razpostavili po občutku. Upamo, da smo zadeli.**

Prodajalci

IProdajalci v trgovinah z računalniško opremo bi naj vedeli kaj prodajajo mar ne? Večinoma to tudi drži, vendar pa se znanje posameznikov ne razlikuje od tistega moje mame.

Pravkar sem končal tehnično gimnazijo s strokovnim predmetom računalništvo. Torej mi stvar ni tuja. Pred časom sem imel v hiši le dva računalnika. Ko sem dobil kabelski internet sem ju povezal v omrežje (direktno s križnim kablom), tako da je internet tekel na obeh. Ko sem kupil nov računalnik, sem seveda hotel imeti v omrežju vse tri. Logična rešitev je bil nakup omrežnega stikala. Odhitel sem v trgovino *******, kjer sem povedal, kaj želim. Stikalo sem dobil, bolj za šalo kot zares pa sem prodajalca vprašal, če lahko omrežje konfiguriram le s čarovnikom. Odgovor: "Pa saj ti kabelski internet ne more teči na treh mašinah." ??? "Pa saj stvar deluje na dveh računalnikih z direktno povezavo." "Če ne gre na treh, tudi na dveh ne more teči." "Če pa imam internet na dveh računalnikih." Sledil je neskončno presenečen prodajalčev pogled, čeljust pa se mu je na tleh skoraj razbila. "Kako ti je pa to uspelo?" "Računalnika sem povezal s križnim kablom, pognal čarovnika in stvar deluje." "Aha, no potem pa ti bo s čarovnikom uspelo tudi na treh." Ton odgovora je bil skrajno neprijazen, da o pogledu sploh ne govorim. Torej, ali je znanje prodajalcev zadostno, ali pa bi si nekateri zaslužili pošten tečaj računalništva (morda tudi lepega obnašanja do strank)?

E-pošta

P.S. to je bilo pred nekaj meseci, ko vaših vodičev in vsega tega še ni bilo.... Da ne boste mislili, da vaše revije ne preberem. ;)

PCF **Pa da ne boš mislil, da si edini s takšno štorijo. V nekaterih računalniških trgovinah v Sloveniji je prava žalost kupovati, ko vidiš, da ti trgovec ni sposoben pomagati. Gregorja si sploh ne upamo več vzeti s seboj po tehničnih nakupih, ker dobi ob takih brezupnežih epileptični napad.**

RAZMIŠLJANJA S FORUMA

Ne držite vsega v sebi, da se vam ne bo naredil mozolj. Odcepetajte na spletni naslov **www.pcformatslo.net/forum** in delite svoje globoke misli s celotnim znanim vesoljem.

Visoke šolnine - vračamo se v aristokracijo

Tu je še ena posledice "potrebnega povezovanja z eu in natom": Začeli bodo spet ločevat ljudi na revne in bogate. Res, da v naslednjih letih v blažji obliki, vendar bo to kmalu pripeljalo do aristokracije, ko se bodo bogati dedovali bogastvo ostali pa revščino. Komentar politikov: važen je nato. To samo kaže na to, da so kapitalizmu pri nas šteti dnevi.

Gabir

George Orwell

Ahem, jaz sem se rodil leta 1984, ampak zdaj se mi vedno bolj zdi, da sem obtičal v tistem letu. Knjigo sem prebral že pred leti, ampak še zdaj o nji razmišljam, po napadu na Irak še bolj. Ljudje, ni se uresničil le Big Brother, to je še najmanj grozljivo, uresničila se je finta večne vojne. Poglejmo samo Irak in peripetije okoli njega. Bush je pod pretvezo terorizma in ne vem še vse česa napovedal vojno proti Iraku, lasten narod pa je držal v strahu, da jim grozi jedrski napad. Seveda so bili ljudje voljni, da se na račun varnosti okrne državljanske pravice. Pravzaprav je bila prva poteza k temu narejena že 1 mesec po napadu na Dvojčka, ko je bil v kongresu sprejet USA PATRIOT Act, ki daje FBI-ju pravico da vas zapre brez razloga za nedoločen čas. Pri nas so podobne cvetke trosili, ko so promovirali vstop za NATO. Varni? Pred kom? Spomnite se ko je Grizold grozil, da bodo vojakinje bile vključene v naborniški sistem, če ne bomo bili za NATO. In še bi lahko razpredal o tej temi... zapomnite si to letnico, mogoče jo bo kdaj treba vpisat v kakšen dnevnik...

The G-man

ANKETA

Aktivno sodelujte pri ustvarjanju revije!

Ker verjamemo, da je najboljša revija tista, ki je všeč bralcem, želimo poglobiti sodelovanje z vami. Na naši spletni strani **www.pcformatslo.net/anketa**, smo že objavili, pa ne da ste uganili, anketo. Zanima nas, s čim se ukvarjate poklicno, kaj počnete v prostem času, kaj vam je v *PCFormatu* všeč in kaj bi spremenili, če bi imeli za to priložnost. Samo z vašo pomočjo nam uspeva *PCFormat* izboljševati iz meseca v mesec. Ob zaključku akcije bomo seveda med sodelujočimi izžrebali dobitnika bogate nagrade. Če je vaše potrpljenje na ničli in nam želite podati kritiko, pohvalo ali misel že ta trenutek, pa le brez odlašanja pošljite elektronsko sporočilo na naš naslov.

Preberite še to

FHM

Če ste mislili, da se nekdanji uredniki *PCFormata* zavlečejo v kot in kolnejo vse revije - pomislite še enkrat. Nikola se je iz ene norišnice preselil v drugo in rezultat njegovega dela so že vidni. Izšla je že četrta številka največje svetovne revije za moške - FHM (For Him Magazine).

DIGITALNA KAMERA

Prva prava slovenska revija za digitalno fotografijo vam v četrti številki prinaša 100 strani popolnega pogleda na fotografijo. Od obširnih testov aktualnih modelov aparatov, do nasvetov za izboljšanje fotografskih tehnik in računalniško obdelavo fotografij, na priloženem disku pa celotni program in vtičnike.

NAROČITE SE NA *PCFORMAT!* na strani 85

Dolga pot Longhorna

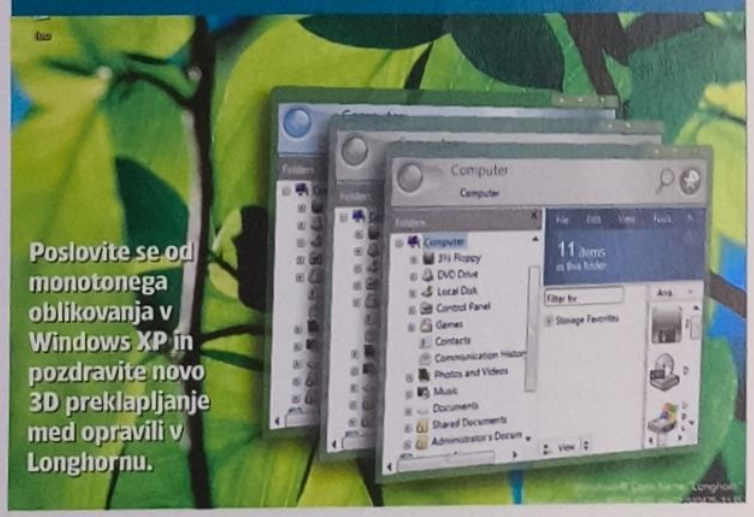
Zadnje novice: 3D vmesnik in sistem za hrambo.

Windows Hardware Conference 2004 je prišla in minila, z njo pa tudi zadnja različica Longhorna, naslednika Windows XP, ki bi naj izšel leta 2006. Ta različica, 2047, je prva, v kateri je predstavljen novi Desktop Composition Engine, kar pomeni, da so ji dodani elementi 3D. Ta je seveda še vedno v alfa izvedbi, je počasna in nezdružljiva z domala vsemi gonilniki, pa še pomanjkljivosti ji ne manjka. Ko pa bo končno implementirano pospeševanje skozi gonilnike, pa bi se naj menda hitro pobrala.

Novost v tej različici je tudi WinFS, nov datotečni sistem, ki bo deloval preko obstoječe strukture NTFS. Ta bo omogočal različne načine kategoriziranja podatkov. Omogočeno bo, na primer določanje posebne mape za igre, internetne klepete ali e-pošto. Z uporabo WinFS lahko Longhorn vaše podatke predstavi v njim lastnem formatu, za razliko od abecednega razvrščanja, ki smo ga vajeni. Tako bo glasba v mapah lahko razvrščena po avtorju, zvrsti ali oceni.

Končno pa je predelavo doživela tudi stranska vrstica in postala bolj funkcionalna. Longhorn si bomo podrobneje ogledali v naslednji številki, zato je vsekakor ne zamudite!

www.microsoft.com



Poslovite se od monotonega oblikovanja v Windows XP in pozdravite novo 3D preklapljanje med opravili v Longhornu.

Ali je to Pentium 5?

Nov Intelov procesor za namizne računalnike bo imel dve jedri.

Če se nameravate postavljati, poskrbite, da boste imeli prave podatke. Ko je gigant Intel napovedal načrte o ukinitvi razvoja naslednje revizije Pentiuma 4 in jo zamenjal s še neimenovanim procesorjem z dvema procesorskima jedroma na enem čipu, se je v vseh internetnih skupnosti začelo razlegati glasno odobravanje.

Vsi, ki podrobneje spremljajo industrijo, se strinjajo, da je s tem konec Intelovega stalnega višanja frekvenc. Popularni procesor za notesnike Pentium-M bo postal osnova novega čipa za namizne računalnike in celotno serijo Intelovih procesorjev za PC. In vsi so se strinjali, da je to "dobra poteza".

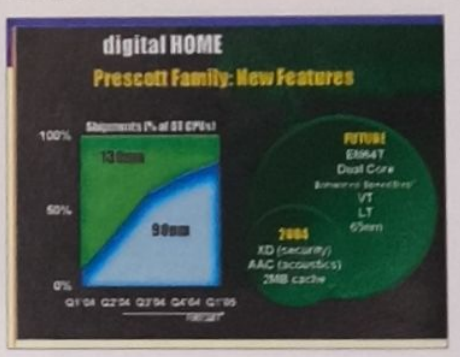
OTOŽNI PENTIUM

Pa bi bil procesor z dvema jedroma, zasnovan na tehnologiji Pentium-M res tako neverjetno dober? Pentium-M namreč nima cele serije zmogljivih lastnosti, kot sta hipernitnost in nabor ukazov SSE3, ki jih podpira samo najnovejši procesor Pentium 4 Prescott.

Še slabša novica je, da bodo lahko aplikacije, ki niso optimizirane za večnitnost, izkoriščale samo eno jedro. Pentium-M je sicer dober, a se še zdaleč ne more kosati s Pentiumom 4 z enim jedrom, kar dokazuje tudi tokratni test najnovejšega procesorja Pentium-M (našli ga boste na strani 36).

Ali je torej mogoče, da bo naslednji Intelov procesor dejansko počasnejši od trenutnega Pentiuma 4 v celi vrsti aplikacij in iger?

To pa ne. Pri *PCF* vam namreč lahko razkrijemo nekaj, kar so vsi očitno spregledali. Predsednik Intela Paul Otellini je 13. maja na predstavitvi namreč mimogrede navrgel zanimiv podatek: čip Prescott, ki je osnova za trenutne procesorje P4, bo dobil še eno jedo, verjetno konec leta 2005. Kako bo torej izgledal ta čip z dvema jedroma? Kako se vam zdi tole: dve jedri Prescott z 2Mb predpomnilnika, zgrajena v 65nm procesu s frekvenco preko 4GHz. Kdo je rekel, da je Pentium 4 mrtev? In mi smo vam prvi povedali. www.intel.com



Tukaj je dokaz o tem, da bo Intel proizvajal procesorje Prescott z dvema jedroma.

Bitka v žepni zabavi

Danes že vsakdo proizvaja žepne igralne konzole, vsaj tako se nam dozdeva. Predstavljamo vam sedem tekmecev v divji dirki za prevlado na trgu in v vašem žepu.

Ime	Všeč vam bo	Všeč vam ne bo
Nokia N-gage QD Med lizanjem ran po slabih kritikah prvega igralnika N-Gage, so pri finskem gigantu izdelali predelano in manjšo različico le-tega, ki ima precej manj očitnih pomanjkljivosti.	Je pač telefon in igralna konzola v enem. Pa še težava iz izvirnega N-Gaga, ko ste morali odstraniti baterijo, da ste lahko vstavili kartico z igro, je končno odpravljena.	Zaslon je miniaturen, oblikovanje ni ravno najbolj posrečeno, poleg PSP in Nintenda DS pa izgleda kot impotenten starec.
Nintendo DS Pred nekaj meseci je Nintendo kot strela z jasnega napovedal tekmeca Sonyjevi konzoli PSP. Vsekakor je inovativen – ali obstaja nevarnost, da postane naslednji Navidezni Fant?	Dva zaslona, brezžično igranje in eksperimentalno oblikovan nadzorni sistem, ki obljubljajo čisto nove načine igranja. Resnično razburljiv in nov.	Oba zaslona sta precej majhna, nima multimedijskih zmogljivosti in odlične strojne opreme, kot jo ima PSP, in navadni smrtniki bodo težko razumeli preobčutljiv zaslon.
Sony PSP Sony se je spoprijel z Nintendom na edinem delu trga, ki ga doslej ni obvladoval. Gigantski zaslon in možnost predvajanja glasbe in filmov ga postavljata v vrh.	Gre za najbolje oblikovan prenosni igralnik tukaj. Z več možnostmi združevanja s PC-jem (brezžična povezava, Memory Stick) kot DS in strojno opremo skoraj na nivoju PS2, je skrajnje zaželen.	Igre za DS bodo zagotovo boljše, prav tako pa ni ravno inovativen. Ali mu grozi izumrtje, kot ostalim tukaj, z novo generacijo dlančnikov?
Gametrac Gizmondo Gizmondo se zgleduje po N-Gagu, gre pa za nekak čuden hibrid med dlančnikom in igralnikom, ki ga z Nokiinim izdelkom v bistvu ni mogoče neposredno primerjati.	Možnost neposrednega priklopa na PC, vgrajen fotoaparat, GPS, *Windows Media Player 9* in 3D čip – celo hitreje kot PSP in DS.	Nima vgrajenega telefona, zaslon ima prenizko ločljivosti, relativno neznano ime in nobene res razburljive igre. Morda pa se bo to kmalu spremenilo.
MOMA Eve Ministry of Mobile Affairs in überproizvajalec naborov čipov VIA sta skupaj ustvarila to bizarno oblikovano napravo s 533MHz procesorjem VIA EDEN.	20Gb trdega diska, 128Mb pomnilnika in najboljši procesor od vseh: v teoriji bi lahko na tej zadevi poganjali celo *Half-Life*.	V bistvu nas najbolj skrbi, da gre za slabo šalo. Naprava je velika kot klasičen telefon, izgleda grozno, ko smo jo preizkušali, pa so gumbi kar naprej odpadali.
SL Interphase Rogue O presveta božja pomagavka! Ta čudež je dejansko celoten PC, vgrajen v napravo, veliko kot pladenj – na E3 smo na njej celo videli *Call of Duty*.	Rogua z na dotik občutljivim zaslonom bi naj bilo mogoče nadgrajevati kot PC. Lahko bi bil odličen za LAN zabave in tabličnim PC-jem kazal osle.	Ogromen je. In vgrajen sistem za krmiljenje v slogu konzol ni ravno primeren za večigralske strelske pohode in podobno.
Tapwave Zodiac Ugotovili smo že, da lahko *Quake* igramo na pametnih telefonih in Pocket PC-jih oziroma na vsaki napravi, ki teče na operacijskem sistemu Windows – tukaj pa je odgovor Palm OS.	Dokaj visoka ločljivost (480 x 320), 128Mb pomnilnika, ATI-jev grafični čip in odlično oblikovanje. Najboljše pa je, da lahko na njem igrate *Doom II*.	Vse, kar zmore, bo PSP verjetno zmogel bolje, v ZDA pa je ta tako ali tako že nekaj mesecev na voljo.

Mi mislimo...

Kljub temu, da smo večni optimisti, nas določene nore ideje, ki smo jih tukaj srečali, niso prepričale. Nintendo DS bo verjetno ponujal najboljše igre in bo verjetno najbolj zabaven, bo pa PSP verjetno bolj uspešen. Če bi pa simpatičnemu Zodiacu uspelo dobiti primerno podporo skupnosti, še preden ta dva izideta, pa lahko postane prav resen tekmec.

Medijsko bivanje

Slovenija bo prva na svetu imela pravi "interaktivni" hotel.

Na letošnji NT konferenci je bil predstavljen privlačen projekt Domina Grand Media Hotel, ki je prvi te vrste na svetu. Stvar se gradi v Ljubljani in bo, sodeč po teoretični in praktični predstavitvi, popolnoma nor. Kot že ime pove, gre za hotel. Pa ne kar navaden hotel – ta bo namreč gostom (poleg spanja, seveda) ponujal še celo vrsto ugodnosti, kot so širokopasovni dostop do interneta, spletne konference, IP telefonijo in še kaj. A se tudi to ne sliši ravno inovativno. Pa je. Vsaj skupek vsega.

No, gremo raje po vrsti. Čisto vse, kar deluje na električno energijo, je v sobi mogoče upravljati z dvema daljinskima krmilnikoma – od interneta do luči. Za dostop do interneta obiskovalcem ne bo potrebno tovoriti prenosnih računalnikov, ker je eden od krmilnikov kar tipkovnica, vse internetno dogajanje pa je mogoče spremljati na ogromnem projekcijskem platnu ali 42-palčnem zaslonu (s priključkom za notesnik). Aha! Pa ste se le začeli sliniti, kaj? Preko interaktivnega sistema je mogoče brskati po internetu, brati knjige in časopise, rezervirati mizo v restavraciji (in si dogajanje tam neposredno ogledati, saj so v kar nekaj ljubljanskih restavracijah že nameščene spletne kamere) in še kaj. Vse je tako avtomatizirano, da je mogoče celo prijavo v sobo izvesti tako, da se sploh ne približate recepciji, in sicer preko interneta ali mobilnega telefona, iz hotela pa nato prejmete kodo PIN, s katero lahko odprete vrata sobe.

Verjetno ste se najbolj zdrznili ob omembi projekcijskega platna oziroma gigantskih ploskih televizorjev. Verjetno vam je tudi jasno, da so tovrstni zasloni za gledanje televizije popolnoma neuporabni. No, v Grand Media Hotelu ne bo tako, saj bo na voljo visokodefinicijska televizija, kar pomeni vrtoglavo visoke ločljivosti in sliko, zaradi katere bi se v hotel najraje kar za stalno preselili. In v tem prvem medijskem hotelu na svetu si bodo gostje lahko ogledali čisto prvo javno predvajanje visoko-definicijskega MTV-ja.

Vseh dobrot pa je še veliko več in vse premalo je prostora, da bi našteli vse, zato pokukajte na spletno stran **www.grandmedia.si**, ki je bila ob zaključku redakcije še v izdelavi, a bo, glede na to, da se je hotel že odprl, kmalu aktivna.

Novo Medisovo podjetje

Medis d.o.o. je že znano podjetje na slovenskem trgu tako kot ponudnik elektronike, biro tehnike ter avdio in video oprema svetovno znanih proizvajalcev, ter kot dobavitelja zdravil in medicinskega materiala. Da bi se laže osredotočalo na vse svoje stranke, so se pri Medisu odločili, da se bodo organizirali v dve družbi, Medis in Trion. Slednje bo tako prevzelo sektor računalništva, birotehnike in elektronike. Med blagovnimi znamkami, ki jih bo zastopalo podjetje Trion, so tudi ena najbolj zvenečih imen iz industrije, kot so JVC, Brother, Trust, Dahle, Ibico, Maxell, Texas Instruments in še cela vrsta drugih.

Trion®

www.rodocomp.si
FANTASTIČNA INTERNETNA PONUDBA !

Michael Moore ponovno v slovenščini

Dočakali smo prevod še ene Moorove knjige v slovenščino.

15. in 16. junija smo se udeležili tiskovne konference in okrogle mize o najnovejši knjigi Michaela Moora, *Stari, kje je moja dežela?*. O tem, kdo je Michael Moore in kaj počne, vam ne bomo posebej razlagali, saj ste si verjetno že ogledali njegov nagrajeni dokumentarni film *Bowling for Columbine*, v katerem je ostro kritiziral ameriško družbo, ki po njegovih trditvah mlade dobesedno sili v nasilje, nato pa krivi različne medije.

V novi knjigi je cilj Michaela Moora z oblasti spraviti sedanjega ameriškega predsednika, Georga W. Busha. Njegovo nestrinjanje s sedanjo državno administracijo je tako ali tako dobro znano, bolj zanimiv je pa način, ki ga je Moore pri tem ubral. Informacije, ki jih uporablja kot dokazni material zoper Busha so namreč jasno označene in popolnoma preverljive, saj so bile objavljene v lahko dostopnih medijih. A Moore niti enega samega drobca informacij, ki jih je predstavil, ni našel v alternativnih medijih, temveč v časopisih, kot so *New York Times*, *Washington Post*, *Newsweek*, *The Observer* in drugih, ter v samih Bushevih govorih in političnih oddajah na velikih televizijskih postajah. *Stari, kje je moja dežela?* predstavlja zabavno in zanimivo branje, kljub enostranskemu predstavljanju informacij.

Na okrogli mizi so nam svoje poglede na ZDA, Moora in svetovno gospodarsko in politično stanje predstavili prevajalec Dušan Rebolj, novinar Erik Valenčič, prof. dr. Bogomir Kovač z ekonomske fakultete, Uroš Lipušček z RTV Slovenija in Samo Rugelj, filmski kritik s Premiere.

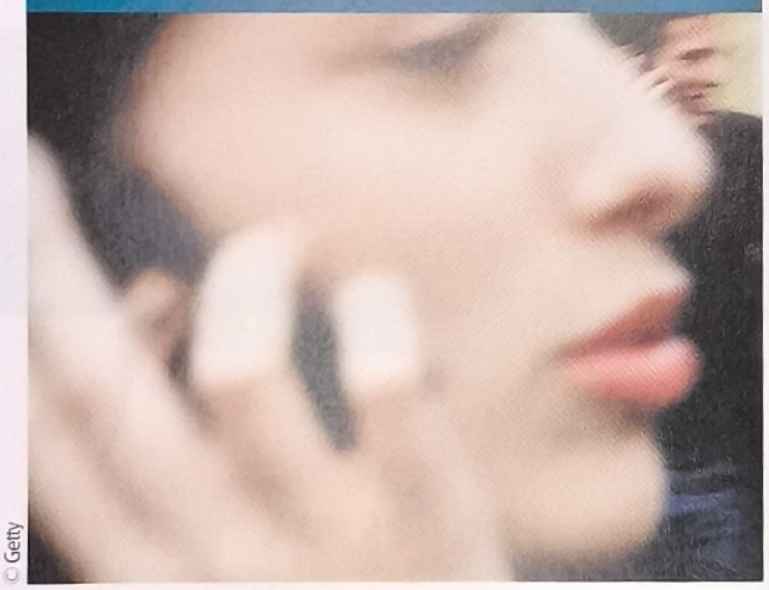
www.nasa.gov/missions/research/x43-main.html

POIŠČI PRIJATELJE S TELEFONOM

Pametnjakovići v Microsoftovem razvojnem laboratoriju Social Computing Group razvijajo novo tehnologijo, ki bi se lahko sčasoma razvila v storitev, imenovano NearMe. Osnovna finta te tehnologije je lociranje vseh vaših kontaktov v mobilnem telefonu glede na signal, ki ga oddajajo njihovi telefoni. NearMe bi preprosto opremila seznam vaših prijateljev s podatkom o njihovi oddaljenosti od katere koli združljive mobilne naprave.

NearMe vas bo obvestil, kadar bo kdo izmed vaših prijateljev s seznama prišel v vašo bližino, z uporabo podatkov o lokaciji njihovega telefona. Trenutno je v načrtu pošiljanje SMS-a, ko bo oseba vstopila v vaše območje.

Z uporabo te nove tehnologije boste zelo preprosto našli prijatelja, ki se sprehaja v vaši bližini, kar se bo gotovo izkazalo za praktično pri poslovnih in bolj osebnih zmenkih v prometnih mestnih središčih.
http://research.microsoft.com/scg/



© Getty

Pri ATK GASL so zgradili ogrodje in motor, Boeing Phantom Works je oblikoval termalno zaščito in elektroniko letala, pri Orbital Science Corp pa so sestavili predelan raketni pogon Pegasus.

Magična sedmica

NASA je predstavila novo letalo, ki leti trikrat hitreje od Concorda

Padel je še en hitrostni rekord, zato se pripravite na novo vrsto letala. Najprej nekaj definicij: začelo se je s t.i. "ramjetom", ki nima gibljivih delov motorja, ampak stisne zajeti zrak preprosto s svojo hitrostjo (zrak doteka v motor s pomočjo aerodinamične zasnove in pomikanja letala naprej).

Vbrizga se gorivo, zrak se razširi in butne iz motorja hitreje, kot je prišel noter. To da letalu hitrost. "Scramjet" je okrajšava za Supersonic Combustion Ramjet. Tu pride do izgorevanja pri nadzvočni hitrosti v motorju. Kot gorivo ta uporablja vodik in je mehansko zelo preprost.

Ko je nadzvočno raziskovalno letalo X-43A končalo s svojimi testnimi poleti, je NASA dobila ogromno uporabnih podatkov povezanih s sistemom "scramjet".

Testi so se izvajali približno 29 kilometrov nad Pacifikom v bližini kalifornijske obale in predstavljajo prvi kontroliran polet pri hitrosti sedmih machov s tehnologijo "scramjet" (to je tam okoli 8.000km/h, kar je nov rekord). Naslednji korak je magična meja desetih machov (12.000 km/h). www.nasa.gov/missions/research/x43-main.html

NOVO V MARIBORU - RAČUNALNIŠKA TRGOVINA JAE

pridruži se zabavi
postani JAE uporabnik

JAE
http://www.jae.si

JAE TRGOVINA LJUBLJANA
(01) 58-96-226 JAE d.o.o.
(01) 58-96-210 Brnčičeva 13
prodaja@jae.si 1000 Ljubljana

JAE KOLOSEJ MARIBOR
(02) 25-21-264 JAE d.o.o.
(02) 25-21-265 Loška ulica 13
prodaja-mb@jae.si 2000 Maribor

JAE KOLOSEJ CELJE
(03) 49-11-777 JAE d.o.o.
(03) 49-11-778 Opekarniška 9
prodaja-ce@jae.si 3000 Celje

JAE NOVO MESTO
(07) 33-16-370 JAE d.o.o.
(07) 33-16-372 Novi trg 5
prodaja-nm@jae.si 8000 Novo mesto

© Getty

Opremljeni

Najbolj slastna oprema ta hip.

Grafična kartica

CoolFX Powerpack Ultra/2600 Golden Sample

Cena Ni znana Na voljo Zdaj Na spletu www.gainward.com.tw

Če še niste opazili, naj vam še enkrat povemo, da smo končno dočakali novo generacijo grafičnih kartic. No, skoraj. Gainward je predstavil nove kartice z nVidiinimi čipi, za katere je prepričan, da bodo navdušile navijalce. Gre namreč za hitro, s tekočino hlajeno kartico 6800 Ultra. Gre torej za izjemno hitro kartico, ki nima vgrajenega tradicionalnega sesalca. Zdaj si boste lahko torej privoščili kar nekaj navijanja brez dodatnega hrupa.

GPS Pocket PC

PiN GPS PDA

Cena 107.700 SIT Na voljo Zdaj Na spletu www.navman.com

Zemljevidi so v najboljšem primeru kompliciranе zadeve, približno tako kot preveliki časopisi. Francija je le ena od 16 evropskih držav, za katero so izdelani tudi zemljevidi mest, in namesto da bi se lomili v francoščini, da bi vprašali za smer, je sedaj potrebno vnesti le PiN (Personal Interactive Navigation), ki vas bo popeljal, kamor ste namenjeni. Prvotna funkcija naprave je navigacija, dobro pa služi tudi kot klasičen dlančnik z operacijskim sistemom Windows Mobile 2003, vgrajen pa ima čisto soliden Intelov 300MHz procesor.

Predvajalnik MP3

iAudio4

Cena 44.000 - 79.000 SIT Na voljo Zdaj Na spletu www.cowon.com

Izvirnost je umrla ob izidu iPoda, saj se zdaj že vsak proizvajalec trudi izdelati lasten klon tega predvajalnika. S to kvadratno napravico pa je izvirnost dobila nov zagon. Zaslonček ima kar 124 barv osvetlitve, med katerimi lahko izbirate. Presenetilo nas je pa dejstvo, da je Cowon, precej neznan proizvajalec, mirno spregledal prikazovanje oznak ID3. Predvajalnike je mogoče dobiti s kapaciteto od 128Mb do 512Mb. Ta skoraj spregledana napravica bi znala pošteno prestrašiti proizvajalce tovrstnih predvajalnikov.

Zunanji trdi disk

RocketPod

Cena 57.440 SIT Na voljo Zdaj Na spletu www.sitecom.com

Sitecom je predstavil koncept, ki precej obljublja. RocketPod je zunanji trdi disk, ki omogoča priključevanje drugih diskov, Sitecom pa namerava sčasoma predstaviti celo serijo modularnih in združljivih naprav. RocketPod ponuja 120Gb hitro dostopnega (40Mb/s preko USB 2.0) prostora za hrambo, povežete pa lahko pet teh diskov, in sicer tako, da jih preprosto zložite enega na drugega. Omogoča celo priklop brezžičnega modula, ki bo omogočal prenos podatkov preko brezžičnega omrežja, ter celo medijski pretvornik za priklop na TV ali glasbeni stolp.

Predvajalnik MP3

Oceanic DV-64

Cena 54.000 - 108.000 SIT Na voljo Jeseni 2004 Na spletu www.oceanic.com

Končno nam več ne bo treba zavijati iPodov v folijo, ko želimo v glasbi MP3 uživati tudi pod vodo. Poleg možnosti, da ga lahko uporabljate do globine 200m in v poštenem nalivu, gre za čisto klasičen predvajalnik MP3, ki ponuja kapacitete do 512Mb. Kljub privlačnosti pa nismo prav prepričani, da si želimo žrtvovati našo koncentracijo (beri: življenje) zaradi zadnje uspešnice Britney Spears, medtem ko se namakamo v morju.

Zunanja TV kartica

TV Walker

Cena 28.720 SIT Na voljo Zdaj Na spletu www.lifeview.com.tw

Tisti, ki se je prvi spomnil priklopiti TV na notesnik, je vsekakor ponudil odlično idejo. Na našo nesrečo pa so zunanje TV kartice preprosto prevelike in večinoma precej grde. Lifeviewjeva rešitev za razliko od ostalih izgleda precej dobro, velika pa je kot manjši mobilni telefon. Za dokaj razumno ceno boste v paketu med ostalim dobili še daljinski krmilnik in omogočeno podporo formatu MPEG-4. Priložena programska oprema je prav tako precej zmogljiva, saj omogoča časovne nastavitve, zaustavljanje slike in snemanje. Zdaj vam nikoli več ne bo treba zamuditi vaše najljubše žajfnice.

Multimedijski predvajalniki

iGP-100, iMP-900, PMP-100

Cena Ni znana Na voljo Zdaj Na spletu www.iriver.com

Včasih imamo res občutek, da predvajalniki MP3 kar dežujejo. Na srečo je med iRiverjevimi tremi novimi izdelki le en klasičen predvajalnik MP3, in sicer iMP-900, ki se lahko pohvali z avtonomijo baterije do 100 ur. Seveda nas pa precej bolj zanimajo predvajalniki, kot je PMP-100, ki ima 3,5-palčni barvni zaslon in omogoča predvajanje vseh sort video formatov in seveda datotek MP3. iGP-100 nima vgrajenega microdriva, temveč klasičen pomnilnik Flash, a je tega v dokaj majhnem predvajalniku kar 1,5Gb.

PRIHAJA

Mi smo vam prvi povedali...

IZID: POLETI

Zunanji pogon

HDD REV 35Gb/90Gb
Cena Ok. 78.000 SIT

Vedno manjša priljubljenost lomeginih pogonov Zip, ki smo jih imeli tako radi, in omejene kapacitete, ki jih diski Zip podpirajo, so razlog, da se je podjetje vedno bolj osredotočilo na serije zunanjih zapisovalnikov DVD-RW in inovativne rešitve za varnostne kopije.

REV se obnaša kot trdi disk, uporablja pa 35Gb medije, na katere lahko s pomočjo tehnologije, ki jo lahko opišemo samo kot mamo vseh kompresij, spravi do 90Gb podatkov. Obljublja tudi precej visoke hitrosti zapisovanja, tudi do 25Mb/s. Cena sicer ne bo nizka, a se zdi kar razumna.
www.iomega-europe.com/eu

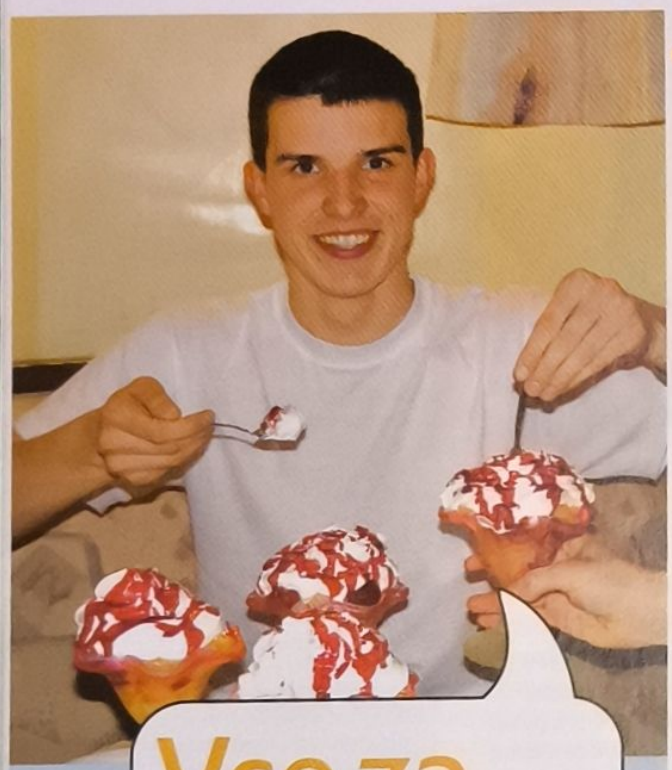
IZID: JESENI

Atlas 10k V and 15k II
Cena Še ni znana

Diske z 8Mb predpomnilnika in 7.400 obrati v minuti še vedno obravnavamo kot čisto solidne, kar zadeva hitrost. Med diski S-ATA pa zadnje čase vedno pogosteje srečujemo diske 10k.

Ta dva čudeža z 10.000 in 15.000 obrati v minuti ponujata odlične dostopne čase, če vas zanimajo diski SCSI. Seveda sta oba diska opremljena s solidnih 8Mb predpomnilnika. Če si omislite enega od njih, se lahko časi nalaganja *Far Cry* znatno skrajšajo.
www.gainward.com.tw

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna



Vse za ljubi mir...

NOVE GENERACIJE

Res je, tudi sam sem še mladič in na prvi pogled ne preveč usposobljen, da bi vam predaval o zgodovini česar koli drugega kot plenic, ki so od mojih časov resnično naredile korak naprej. Pudri, plast z vlažilno kremo, vonj po sveži gorski sivki... Mulci so razvajeni. In v najstniških letih se to nadaljuje – malce zacmiha in voila – nov računalnik z ustrezno sodobnimi igrami. Ampak s tem so prihodnji rodovi prikrajšani za marsikaj.

Sam sem se od začetka ubijal s 386. Slonokoščena škatla z mikronskim monitorjem, ki je bil sposoben uničevati oči s hitrostjo, konkurenčno opazovanju eksplozije atomske bombe, diskete, ki so danes povsem uporabne kot frizbi za Mufija, okolje DOS. Hm, morda se res ne sliši kot raj, a vsi ki so to preživeli, igričarsko industrijo dožívljajo precej drugače kot truma občasnih igralcev. Za reveža v naši branži je najtežavnejša naloga, ki jo lahko dobi, opis iger kot so *Deus Ex: Invisible War*, *Singles*, *Matrix Reloaded*... Ob takih izdelkih smo bolj razcepljeni kot lasne konice ob visoki relativnostni vlagi. Kako naj gledamo na izdelek? Po eni strani vemo, da je bil izvirni *Deus Ex* neprimerno globlja igra z vseh možnih pogledov in ravno ko smo prepričani, da bomo nadaljevanju v opisu primazali klofuto, se spomnimo manj izkušenih na tem področju. Da, njim bo igra všeč. Poenostavljen igralni sistem, akcija, vizualni učinki, če se le da, še izkoriščanje kakšnega znanega imena. To so elementi s katerimi se dandanes služi težke denarje. Izvirnost, globina, predanost podrobnostim? Odlike, ki samo povečujejo čas izdelave, na blagajni pa niso nagrajene. Zaupal vam bom, kako najbolje vložiti 30 tisočakov: omislite si kakšen star mlinček, kot je Pentium I, si zanj priskrbite nekaj prastarih legend, ki jih je povsod dovolj, in ob njih uživajte. Šele nato začnite kupovati najnovejše uspešnice. Zavedajte se namreč nečesa: s svojim nakupom soodločate o prihodnosti igričarstva.

Tomaževe sladke igre

Novice iz sveta iger, ki so vsaj tako sladke, kot sadne kupe.

Jok, bes, srd, razbijanje šip in puljenje sosedovih rož – vse to bi se lahko rodilo pri čustveno labilnem ljubitelju kakovostnih PC iger ob novici, ki je ta mesec udarila skupnost. Takoj po izidu *Thief: Deadly Shadows* je vodilni razvijalec igre, Randy Smith, zapustil sloviti studio Ion Storm. Glede na to, da je igra več kot solidna, je bila ta poteza precej nenavadna, a sledil je še hujši šok. Po isti poti naj bi namreč stopil še Warren Spector, ki je simbol za kvalitetne, nekoliko drugačne, a običajno ne najbolj prodajane naslove. Skratka človek, ki zna ustvarjati igre, ki nam dajejo upanje za industrijo (kreh, kolumna levo, kreh). Hkrati je bil tudi vodilna sila v razpadlem podjetju Looking Glass in oseba, ki je večino teh istih fantov ponovno združil v Ion Storm. Skupaj so ustvarili legende kot so serija *Thief*, *Deus Ex*, *System Shock*... Založnik Eidos govorice o odhodu Warrena sicer zanika, a vsi drugi viri govorijo drugače in omenjajo celo, da se bo Ion Storm preimenoval in ustvarjal le še naslove za konzole. Najraje bi rekli: Ko vas... Pa se ne spodobi in ne bomo. Takoj so se pojavile tudi špekulacije o nadaljnjih potezah velikega moža. Najbolj optimistični upajo, da bo ustanovil še eno novo podjetje, skupaj sklical stare kolege in ustvaril nadaljevanje odličnega *System Shocka* ali pa zakuhal kaj povsem novega. Ostane nam le upanje.

Midway

Datum izida Poletje 2005
Založnik SCi
Razvijalec SCi
Na spletu www.sci.co.uk

Igra v stilu *Battlefield 1942*, a brez vojakov? No, to pa je preobrat. Na srečo izgleda, da bo koncept Midwaya, ki se glasi "letala, ladje in to je vse" prav prijeten vetrič v svetu večigralskih strelskih iger. Prevzeli boste nadzor nad pomorsko in letalsko floto in prosto preskakovali med svojimi zračnimi, vodnimi in celo podvodnimi enotami, kar pomeni, da boste lahko vedno sodelovali v najbolj vročih bitkah.

Igre še nismo imeli priložnost dobiti v roke, glede na videno pa ni mogoče reči, kako točno bo to delovalo – lahko bo podobno preklapljanju igralcev v *FIFI* ali pa bo dišalo bolj po vojaško obarvanih strategijah. Bomo pač še presenečeni. Super je videti, da bo nekdo po bližajočih se *Battlefield 2* in *Joint Operations*, predstavil popolnoma drugačen pogled na taktične tovrstne igre.

Worms Forts Under Siege

Datum izida Božič
Založnik SEGA
Razvijalec Team 17
Na spletu www.wormsforts.com

Razvijalec Team 17 se vrača k prikupnim, a silno militantno razpoloženim kolobarnikom, ki dandanes tako koristno zračijo zemljo. Forts bi si lahko predstavljali kot nekakšen mod za lanskoletne "fletne" *Worms 3D*. Tokrat boste poleg sovražnikovih črvov skušali iz obličja zbrisati še njegove zgradbe. Vse se bo vrtelo okoli teritorija – poslopja so lahko zgrajena in zrušena, kar vam daje dostop do najboljših orožij v igri. Očitno bo torej tokrat prisotnega precej več okusa po strategiji kot v do sedaj vedno uspešni taktiki "pobij jih vse in zmigaj svojo malo rit stran od tam"

Bet On Soldier

Datum izida Poletje 2005
Založnik Digital Jesters
Razvijalec Kylotonn
Na spletu
www.betonsoldier.com

Dobro, tale je resnično malo čudaška in pojma nimamo, kako bi vam jo predstavili. Pravzaprav si ne moremo neke konkretne slike ustvariti niti sami. Kot namiguje naslov gre za zmes v stilu *Running Man*, kjer sta združena boj in stave, pri čemer igrate vlogo plačanega borca, ki stoji na eni izmed dveh strani, ki si delita Zemljo. Finta je v tem, da vojne financirajo vojaki, ki kotirajo na borzi in z vsakim preživetim bojem omogočajo svojim krvavim investitorjem večje dobičke. Nikakršno presenečenje ni, da so

razvijalci večinoma isti pobje kot pri *Iron Storm*.

Gre za razmeroma običajno prvoosebno strelsko igro, vključno s ščiti v slogu *Counter Strike*, vendar oblečeno v lepo obleko DX9. No ja, vsaj dokler ne naletite na poslovno vojaškega nasprotnika. Takrat morate položiti stavo na čas, v katerem ga boste sesuli – tako se v igri dobivata slava in denar. Gre za nenavaden pristop, ki bo zagotovo deležen še kakšne naše raziskave.

Tom Clancy's Ghost Recon 2

Datum izida November
Založnik Ubi Soft
Razvijalec Red
Na spletu www.ghostrecon2.com

Svet taktičnih strelskih iger bi bil brez Toma Clancya precej slabo naseljen, saj je prava valilnica tovrstnih naslovov. Jajce, ki ga trenutno še pridno greje je več kot obetavni *Ghost Recon 2*. Razvijalci obljubljajo tretjeosebni pogled (na izbiro pa bo tudi prvoosebni), saj po njihovih besedah daje globlji občutek akcije – temu primerno bodo izboljšali animacije vaših vojakov, vrste katerih so zdesetkali, kajti prevzeli boste eno samo ekipo štirih specialcev, ki skrbijo za pravičnost v izmišljeni vojni bližnje prihodnosti med Severno Korejo in Kitajsko. Do četverice naj bi po zaslugi njihovih zgodb, medsebojnih pogovorov med skriptiranimi sekvencami in možnostjo zdravljenja, ko podležejo strelom, po novem čutili večjo navezanost. Resnično lep izgled, velika področja in silno prijazen vmesnik nam že polnijo usta s slino.

Driv3r

Datum izida September
Založnik Atari
Razvijalec Reflections
Na spletu www.driv3r.com

Ali oglaševalski oddelek spi ali pa je datum izida preveč optimističen – nadaljevanje ene izmed najboljših dirkalnih iger je namreč v veliki meri še vedno neznanka. Seveda se vrača Tanner, policist s precej samosvojimi prijemi, hollywoodsko vzdušje ob avtomobilskih pregonih in nesrečah ter precej linearno igranje, ki pa v zameno ponuja nekoliko močnejšo zgodbo kot serija *GTA*. Tokrat boste lahko volan tudi zapustili in se postavili na lastne noge ter razdelili nekaj metkov med tatove avtomobilov, ki jim boste sledili po treh raznolikih mestih. Da ne bi prehitro prišlo do enoličja, so tu še čolni, motorji, tovornjaki...

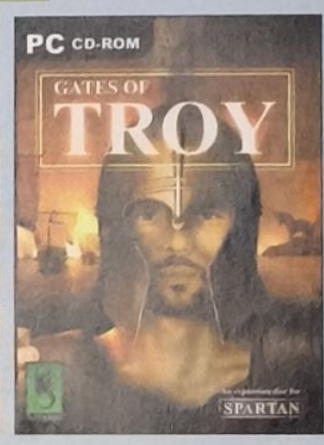
Verjetno in neverjetno

Informacije, ki stojijo na trhlih nogah. A stojijo.

Če bodo (bog ne daj) delali še kakšno nadaljevanja filma *Butec in butec*, zna režiserju kot glavna finta služiti novica, ki je resnična in prihaja iz Slitherine Software, razvijalske hiše, zadolžene za strategijo *Spartan* in njen porajajoči se dodatek *Gates Of Troy*. Izdelek je prešel v zlato fazo in tako imenovani zlati plošček, ki služi razmnoževanju igre, je v malhi nekega, očitno o vsebini nepodučenega poštarja, veselo mahal proti tiskarni. Mala okroglina pa se tam nikoli ni znašla - sovražnika psov so namreč očitno oropali. To pomeni precejšnjo možnost visoke stopnje piratiziranosti igre in še nekoliko preložen datum izida. Kot da to ne bi bilo dovolj, so tiskovni predstavniki omenjenega podjetja objavili še javno sporočilo, v katerem govorijo, kako pomemben je ta plošček, kaj bi lahko pomenil zlobnim piratom in da upajo, da sploh nihče ne bo ugotovil, kaj je ukradel. Da, če daš tako sporočilo v javnost, je možnost, da tat stuhta, kaj ima v rokah, res občutno znižana. Ali gre za tragedijo ali komedijo presodite sami - nekaj pa je gotovo: Na delu so bili geniji. Čisti geniji!

S smehom nas dolgo časa zalaga tudi *Duke Nukem Forever*. Prav zanimivo je opazovati, kako je najbolj pričakovana igra postala posmeh industrije in sramota razvijalcev 3D Realms, ki pa si grob poglabljajo kar sami. Novo cvetko so posadili na svojem forumu, kjer so izjavili, da se zna zgoditi, da igre kljub govoricam iz Take Two o izidu enkrat konec leta, še lep čas ne bomo ugledali. Kaj ne poveste! Edina modra misel je bila tista, ki je sledila: "Najbolje bi bilo, da utihnemo in dokončamo igro." Morda je v tem res nekaj logike.

Za konec še dve bolj resni, a majhni novički. EA je vendarle izdal brezplačni Body Shop, ki vam omogoča stvarjenje lastnega Simčka še pred septembrskim izidom neizogibne uspešnice, *Doom* pa je na svoji dolgi poti do filmskih platen zamenjal še eno produkcijsko hišo. Sedaj za film skrbi Universal Studios. Ni nam povsem jasno ali si ga nenehno podajajo, ker je tako dober, ali zato, ker je zanič.



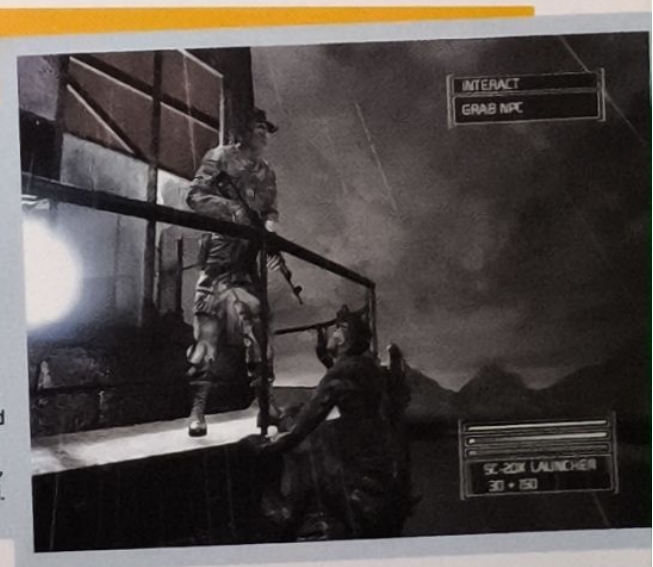
BREZ OVINKARJENJA **"V BISTVU ŠE NISMO VKLJUČILI MAJHNIH OPIČJIH OBRAZOV - TEGA NE SMEM POZABITI PREDLAGATI."** MILES JACOBSON, VODJA PODJETJA SPORTS INTERACTIVE, RAZGLABLJA, KAKO BI UDEJANILI PRIKAZOVANJE TEKEM V PRIHAJAJOČEM *FOOTBALL MANAGER 2005*.

In zmagovalec je...

Vedno znova ga tako težko čakamo in si nato oddahnemo, ko ga je vendarle konec. Sejem E3 je za nas najbolj razburljiv in hkrati garaški dogodek v letu. Vsakokrat, ko se prah usede (sam trdim, da ga gre večino na moje pohištvo, saj se ga nikakor ne morem znebiti), skupaj stakne glave 35 predstavnikov največjih revij, časopisov in spletnih strani, ki spremljajo igričarsko industrijo in spije neverjetne količine kave ter določi zmagovalce sejma. Letos so si nagrade prislužile naslednje PC igre:

- **Splinter Cell 3** (najboljša PC igra, najboljša akcijsko pustolovska igra, posebna pohvala za grafiko)
- **The Sims 2** (najboljša simulacija)
- **Madden NFL 2005** (najboljša športna igra)
- **LOTR: Battle for Middle Earth** (najboljša strateška igra)

Povejmo še, da je *Splinter Cell 3* skupaj s *Halo 2* za Xbox osvojila tudi največ nagrad. Če se ozremo še na rezultate med založniki (štejemo tudi nagrade s področja konzol) vodi EA (5 zmag, lani 0!) pred Microsoftom (4 naslovi, 2 več kot leta 2003) in Ubi Softom z dvema zmagama in eno pohvalo, kar ga naredi za najpomembnejšo evropsko založniško hišo. PC je skupno osvojil 6 naslovov, kar je le en manj od najuspešnejšega Xboxa. Naš komentar? Pravzaprav ga tokrat nimamo, številkam pač ne moremo oporekati.



Gabe Newell

On ni le številka, on je Gordon Freeman

Ustanovitelj in vodja Valve Software, popolnoma neznane razvijalske hiše, ki stoji za slabo prodajano prvoosebno strelsko igro *Half-Life*, govori o skrivnostih, senčnikih in varnosti ter navrže nekaj namigov o nadaljevanju, na katerega vsi tako napeto čakamo...

Ljubitelji veliko pričakujejo od Gaba Newella, a je ta še vedno odprt in iskren v zvezi s prihajajočim nadaljevanjem *Half-Life*, katerega izid je vse bliže. Prosili smo ga, če nam nakloni nekaj časa in nam pove kaj o tem.

PCF Na E3 nas je pri predstavitvi *Half-life2* najbolj presenetila pozornost, namenjena podrobnostim – dodatki, kot je prah, ki se razprši okoli stopal med hojo, dejansko veliko doprinesejo atmosferi v igri. Koliko časa vam je vzelo dodajanje vseh teh učinkov in kako pomembni se vam zdijo?
Gabe Newell Pozornost, namenjena podrobnostim, je pomembna lastnost vsega, kar smo poskušali doseči s *Half-Life 2*, pa naj so to podrobnosti v samem okolju ali pri renderiranju. Gre za managerski vidik igre takšnih razsežnosti. Lahko namreč vključiš dejanja, ki bolj ali manj samodejno omogočajo malenkosti, kot je prah, ki se dviga med hojo, ali pa bo končni izdelek velik, počasen, hroščat, nepovezan in po možnosti nikoli končan. Lahko torej pravilno vključiš vse podrobnosti ali pa celoten projekt preprosto razpade.

PCF Ali, po vseh težavah, ki ste jih imeli konec lanskega leta, razvoj *Half-Life 2* spet teče po načrtih?
Gabe Seveda. Zadnji meseci so bili najbolj produktivni in zabavni v razvoju *Half-Life 2*. V tem trenutku se najbolj ubadam s tem, da bi obdržali to energijo vse do izida igre.

PCF Kaj bi drugim razvijalcem svetovali o varnosti med razvojem?
Gabe Mi smo se znašli v nenavadni situaciji. Tisti, ki so vdrli v naš sistem, so bili zelo predani temu. V bistvu so opravili kar neverjetno delo, saj so sproti pisali lastna orodja za vdor in so stalno poskušali, da bi našli kakršno koli luknjo. V takem primeru v bistvu ne moreš veliko storiti; lahko se le obrneš na policijo in druge sorodne inštitucije, še preden stvari uidejo z vajeti.

Za normalno stopnjo varnosti lahko vsak soliden profesionalec nastavi primerne požarne zidove, vzdržuje operacijski sistem in tako naprej. Stalno obveščanje celotnega podjetja o nevarnostih socialnega inženiringa je prav tako priporočljivo. Prav tako ni napačno, če si omislite ločeno razvojno omrežje, kar pa finančno vsekakor ni majhen zalogaj, zato je potrebno dobro razmisliti, če je tak strošek upravičen.

Vsekakor se pa vprašajte, kaj lahko storite za ljubitelje, da ne bi bilo negativnih posledic, če kdo tudi dejansko ukrade razvojno kodo.

PCF Ali se bojiš, da je zaostanek v razvoju drugim razvijalcem omogočil, da vas tehnološko dohitijo?
Gabe Ne.

PCF Očitno je, da je poanta tvojih iger izjemna igralna izkušnja za enega igralca. Ali bo tako tudi v prihodnosti? Ali meniš, da se razvoj iger vse bolj nagiba k temu, da lahko igralec na nek način skozi večigralstvo ustvari lastno zgodbo? Bodo igre, namenjene enemu samemu igralcu, sčasoma izumrle?
Gabe Velika razlika je med igranjem *Half-Life 2*, *Counter Strike* ali *Condition Zero* z boti. Menim, da v industriji odkrivamo vedno nove možnosti in se ne opiramo samo na izkušnjo za enega igralca. Kooperativni načini igranja so področje, v katerem vidim zanimive možnosti za bližnjo prihodnost iger.

PCF Ali bo z vsemi naprednimi možnostmi v Source modificiranje *Half-Life 2* še vedno tako enostavno kot pri *HL1*?
Gabe Zaradi uspešnosti in razsirjenosti modifikatorske skupnosti za *Half-Life 1*, smo v modifikatorske možnosti za *HL2* vključili ogromno stvari. Vmesnik je bolj pregleden, ponuja veliko več možnosti in več stvari je mogoče modificirati (daje na primer možnosti nadzora nad cevovodi za renderiranje), izboljšana pa bodo tudi orodja, dokumentacija pa bo bolj obširna in dodelana. Prav tako bomo dali na voljo veliko orodij, namenjenih izključno samo modificiranju, na primer knjižnice tekstur, modele, geometrijo sveta, vzorce za gradnjo sob in zgradb ter celotne "kocke", ki bodo ustvarjene tako, da jih boste le sestavili. Upamo, da se bodo modifikatorji s temi orodji laže osredotočili na inovacije in igralnost kot na samo mehaniko ustvarjanja moda.

PCF Kako pomembna je grafika pri evoluciji iger?
Gabe Poanta iger je v izbiri igralca. Če so vaši senčniki namenjeni izključno samo predstavitvi ("Hej, poglej ta fantastičen učinek!"), vsekakor ne prispevajo h kvaliteti igre. Če pa lahko senčnike nadzorujete s samo logiko igre (na primer: "Ta površina se segreva in če jo lahko dovolj segrejem, bodo sodi na drugi strani eksplodirali") pa se vam odprejo vrata v razburljivo igralno izkušnjo.

PCF In kako dolgo bo to po tvojem mnenju trajalo?
Gabe Mislim, da bo to stalnica. Gre namreč za lastnost, zaradi katere so igre zanimiv medij, za razliko od linearnih, neinteraktivnih oblik zabave. Cilj grafike ni v fotorealizmu, čeprav se uporablja kot neke vrste kritičen mejnik v razvoju mnogih iger. Tudi kot umetnostna usmeritev fotorealizem ni vedno najboljša izbira (oglejte si samo filme, ustvarjene po stripih, z grafičnimi učinki; ti so odličen primer razloga, zakaj oblačenje ljudi v kostume superjunakov ni vedno tako dobra ideja, kot je videti v stripu). Na splošno velja, da je svet, ki je spremenljiv in reagira na igralčeva dejanja, neprimerno bolj zanimiv kot svet, ki izgleda kot fotografija.

> **"ČE VAŠI SENČNIKI SLUŽIJO SAMO V PREDSTAVITVENE NAMENE, NE PRISPEVAJO H KVALITETI IGRE: ČE JIH NADZORUJE LOGIKA IGRE, PA ODPREJO VRATA NOVI IZKUŠNJI"**

PCF Kako doživljaš popularnost *Half-Life*? Ti pozornost, ki si je deležen, prija ali te včasih straši?
Gabe Večina ljudi pri Valve to sprejema kot del posla. Doug Wood je bil eden od vodij predstavitev na letošnjem E3. Bil je resnično osredotočen na informacije, ki jih želimo predstaviti, in je poskrbel, da so ga obiskovalci slišali, da je lahko predstavitveni prostor videlo kar največ ljudi in tako naprej. Ko ga je prišel kdo prositi za avtogram, je bil njegov odnos čisto naraven, v slogu: "Dobro, bil sem eden od njih, to so ljudje, ki nam pomagajo plačevati račune, zato moram biti vljuden, gostoljuben in pripravljen pomagati."

Seveda nas ne preseneča, da se med odzivi najdejo tudi negativni in celo sovražni. Nekaj časa se je skupina ljudi na forumih ljubiteljskih strani delala norca iz mene, ker sem debel. Dobival sem celo e-sporočila, v katerih so mi pisali: "Shujšaj, da se ne boš stegnil, prasec." Poskušal sem jim odgovoriti na približno isti način, kot je Doug odgovarjal vsem, ki so ga prosili za avtogram. Po večini sem nato prejel opravičilo v slogu: "Oprosti, nisem mislil, da bo moje sporočilo sploh kdor koli prebral."

Kot sem že povedal, je to del posla.

PCF

Vsebina diska

Kdor prizna svojo napako, mu je stokrat odpuščeno.

Oprostite. Žal nam je. Se posipamo s pepelom... z vročim pepelom. Dolžni smo vam opravičilo in pošiljamo vam ga z vso iskrenostjo, ki jo premoremo. V prejšnji številki smo se namreč na veliko hvalili, da smo vrgli na disk program *Maya PLE*, namenjen učenju 3D modeliranja. In ga nismo. Zakaj je prišlo do takšne napake ne vemo in niti ni pomembno. Napako namreč z obrestmi popravljamo s tokratnim diskom, na katerega nismo dali le izgubljene *Maye*, ampak tudi za **200.000 tolarjev tekstur in modelov** podjetja Amazing 3D Graphics! Ja, 200 jurjev!

Ni pa to vse, še zdaleč ne. Ljubitelji letenja se boste razveselili celotne igre *Micro Flight 3*, nadobudni ustvarjalci dodatkov za igre pa boste lahko preizkusili znanje pridobljeno v enem izmed vodičev našega prejšnjega meseca, z zastrašujoče mogočnim orodjem *Softimage XSI EXP for Half-Life 2*. Upamo (in pravzaprav tudi verjamemo), da smo se vam odkupili bolje, kot da bi vas peljali na zaboj kornetov. **pisma@pcformatslo.net**.

Cela igra

Micro-Flight 3

Disk: DVD in CD

Micro Flight 3 je vrhunska simulacija letenja, ki je osredotočena na simuliranje ultralahkih letal in natančno oponašanje mikro meteoroloških razmer. Za razliko od ostalih simulacij letenja, *Micro Flight* simulira zapleten pretok zraka preko terena in učinke termike, ki jo ustvarja sonce, kar naredi igro idealno za simuliranje jadralnih letal vseh vrst. *Micro Filght* simulira tudi druga leteča prevozna sredstva, ki jih običajno ne najdemo v tovrstnih igrah, kot so zmaji, jadralna padala, helikopterji, baloni in še kaj. Pripomočki za letenje in merilne naprave so podobne tistim pravim, kar vključuje ročni GPS, standardne letalske inštrumente, polprosojni zaslon in ostalo navlako te vrste.

Demo igre

UEFA Euro 2004

Igrajte kot Anglija, Francija ali Portugalska proti... no... Angliji, Franciji ali Portugalski, v tej odlično animirani simulaciji nogometa. Pred začetkom igranja pa bodite pozorni – s smernimi tipkami je potrebno izbrati možnost "Choose team", drugače boste igro samo gledali.

PLUS Warlords Battlecry III, Soldner, Colin McRae 04 Multiplayer, Laser Squad Nemesis, TrackMania Multiplayer, Cold War Conflicts in ostale.

Brezplačni programi

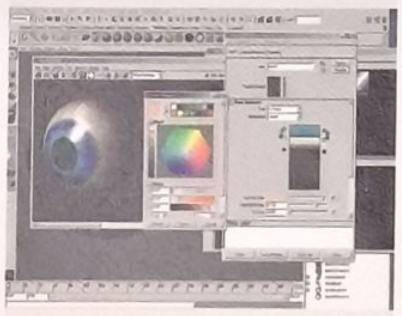
Softimage XSI EXP for Half-Life 2

Disk: DVD in CD

Najnovejša in najnaprednejša programska oprema za 3D animacijo za prvo pravo računalniško igro naslednje generacije. Za razliko od drugih podobnih orodij, ponuja *Softimage XSI EXP for Half-Life 2* popoln dostop do vseh profesionalnih možnosti, ki jih ponuja Half-Life 2. V programu je vse, kar potrebujete za ustvarjanje likov, modelov in elementov okolja. Mešate in spajate lahko animacije, interaktivno renderirate in uporabite senčnike ter izvozite modele v *Half-Life 2*.

Maya Personal Learning Edition

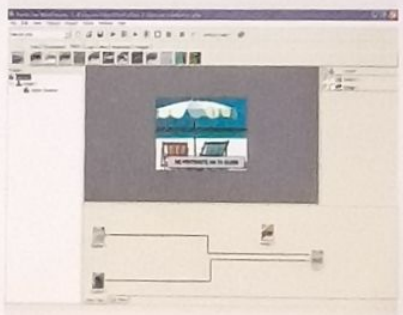
Disk: DVD in CD



Maya Personal Learning Edition je posebna različica programa *Maya*, ki omogoča brezplačno uporabo vseh funkcij izvirnega programa v nekomercialne namene. Študenti 3D grafike in animacije, profesionalci v industriji in vsi, ki se zanimate za 3D grafiko, lahko sedaj stopite v svet računalniške grafike in raziščete vse možnosti večkrat nagrajenega programskega paketa *Maya Complete*. *Maya PLE* zahteva registracijo preko spleta kot del namestitvene procedure.

WireFusion 3.2

Disk: DVD in CD



Ustvarite interaktivne in kompaktne predstavitve v Javi in simulacije za splet brez uporabe vtičnikov. Program omogoča razvoj z vizualnim povezovanjem predprogramiranih objektov ali s kodiranjem v Javi. Na voljo so tudi različni dodatki, na primer 3D pogon, v katerem lahko teksture zamenjate z interaktivnimi 2D predstavitvami. Drugi dodatki vključujejo predvajalnik videa MPEG, ogledovalnik predstavitev in predvajalnik MP3. Vodič boste našli v *PCF* delavnici na strani 75.

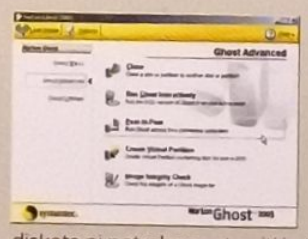
DesktopX 2.0

Disk: DVD in CD

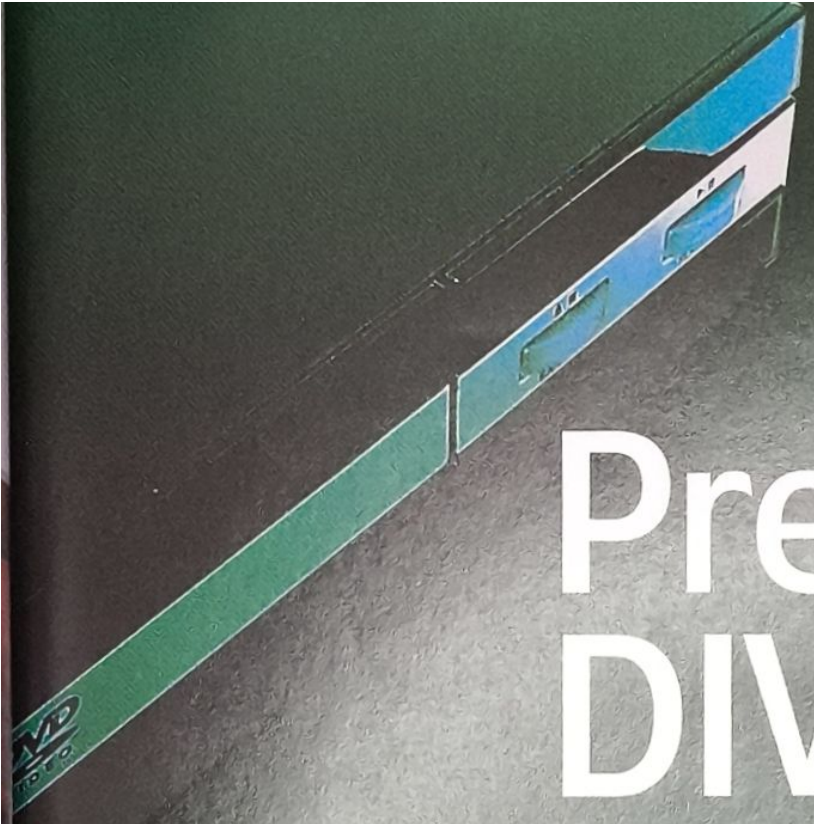
Če plešete na drugačno glasbo in bi radi priredili namizje Windows vašim željam, je ta program vreden ogleda. Z njim lahko spreminjate teme vašega namizja ali ga pa uporabite za ustvarjanje lastnih namizij. Če ste na primer navdušeni nad vmesnikom Mac OS, Linuxa ali OS/2, vam lahko ta program pomaga, da bo vaše namizje izgledalo točno tako, kot namizja v teh operacijskih sistemih.

Norton Ghost 2003

Disk: DVD



Norton Ghost 2003 ščiti vaše podatke v primeru okvare sistema. Interaktivni vmesnik v Windows močno olajša ustvarjanje rednih varnostnih kopij vašega trdega diska – še zagonske diskete ni potrebno ustvariti in tudi obnova podatkov je izjemno enostavna. Ko bo enkrat rešil življenje vaših podatkov na trdem disku, ne boste več hoteli živeti brez njega.



Predvajalniki DIVX

Tokrat smo si ogledali nekoliko drugačne predvajalnike DVD.

Poštено smo že zagrizli v poletje (čeprav pretekli mesec ni ravno kazal na to, da bi sploh dočakali kaj sonca) in kmalu bo nastopil tudi čas, da boste prijateljem, znancem, popolnim neznancem in svojim najhujšim sovražnikom želeli pokazati, kaj vse ste počeli čez poletje. Dokazni material se seveda skriva na kupu pomnilniških kartic, trdih diskov in še česa, zato najbolj zagrizeni vsakogar, ki se prikaže v neposredni (beri: v radiju 36km) bližini njihovih vhodnih vrat, takoj povlečejo do računalnika, da bi jim razkazali filme in fotografije, ki so bile posnete na "nudel" plaži.

Če se ne želite čisto na smrt zameriti vsemu vesoljnemu stvarstvu, vam priporočamo, da uboge reveže vsaj posadite pred televizijo, jim postrežete s piškoti in sokom, in jim vse tisto, kar jih niti najmanj ne zanima, pokažete vsaj na gledljivo velikem zaslonu.

Prav zato vam tokrat predstavljamo štiri predvajalnike, ki znajo početi še kaj več od predvajanja filmov na DVD-jih. Razen tega, kar obvladajo tudi vsi drugi predvajalniki, znajo ti predvajati tudi filme v formatih DivX in XviD, zaradi česar so idealni za tlačenje domačih filmov v grla do skrajnosti nezainteresiranih obiskovalcev.

Če vas zanima, kako smo testirali, naj vam izdamo, da smo si na vseh predvajalnikih ogledovali... filme. Izbrali smo filme v vseh domnevno podprtih formatih in na različnih medijih, nato pa smo te medije izmenično tlačili v predvajalnike in upali, da bodo ti preživeli. Enostavno.

Barbara Banovič

KiSS DP-1000 44.904 SIT

Proizvajalec KiSS Testiranje omogočil Avtera, 01 585 34 11

KiSS je na našem trgu dokaj neznana blagovna znamka, ki pa v preostalem delu Evrope kar lepo uspeva prav na področju medijskih predvajalnikov. DP-1000 je črna miniatura, ki nas je prijetno presenetila.

Oblika **DP-1000 spada med najmanjše predvajalnike, saj je komaj večji od lista A4. Ker je majhen, črn in brez odvečnih dekoracij, ga lahko skrijete v kak kot, kjer ga nihče niti opazil ne bo. Če pa imamo pri oblikovanju v mislih funkcionalnost, pa DP-1000 nekoliko razočara. Na samem predvajalniku sta namreč samo dva gumba, in sicer za ustavljanje predvajanja in izmet ter predvajanje in pavzo, ki sta med predvajanjem divje modro osvetljena.**

Predvajanje **KiSS-ov malček je brez oklevanja in vsakršnega pritoževanja prebavil čisto vsak serviran medij (razen kosa pizze, a to je že druga zgodba), vključno s popraskanimi CD-ROM-i. Predvajati zna točno tisto, kar je napisano v specifikacijah, njegova najboljša lastnost pa je vsekakor možnost predvajanja podnapisov, in sicer v celi seriji formatov.**

Krmiljenje **Daljinski krmilnik je del predvajalnika, ki nam ni bil ravno všeč. Zgornji del, kjer so gumbi za samo krmiljenje predvajanja je sicer dobro zasnovan, so pa zato gumbi za določene dodatne funkcije na dnu krmilnika predrobni in preveč nejasno označeni. Je pa zato programski vmesnik pregleden in uporabniku prijazen.**

PODROBNOSTI

Podpora formatom: DVD, MPEG-4, DivX, XviD, CD-Audio, MP3, Ogg Vorbis, JPEG, Kodak Picture CD

Podpora medijem: DVD, DVD+/-R(W), CD, CD-R(W)

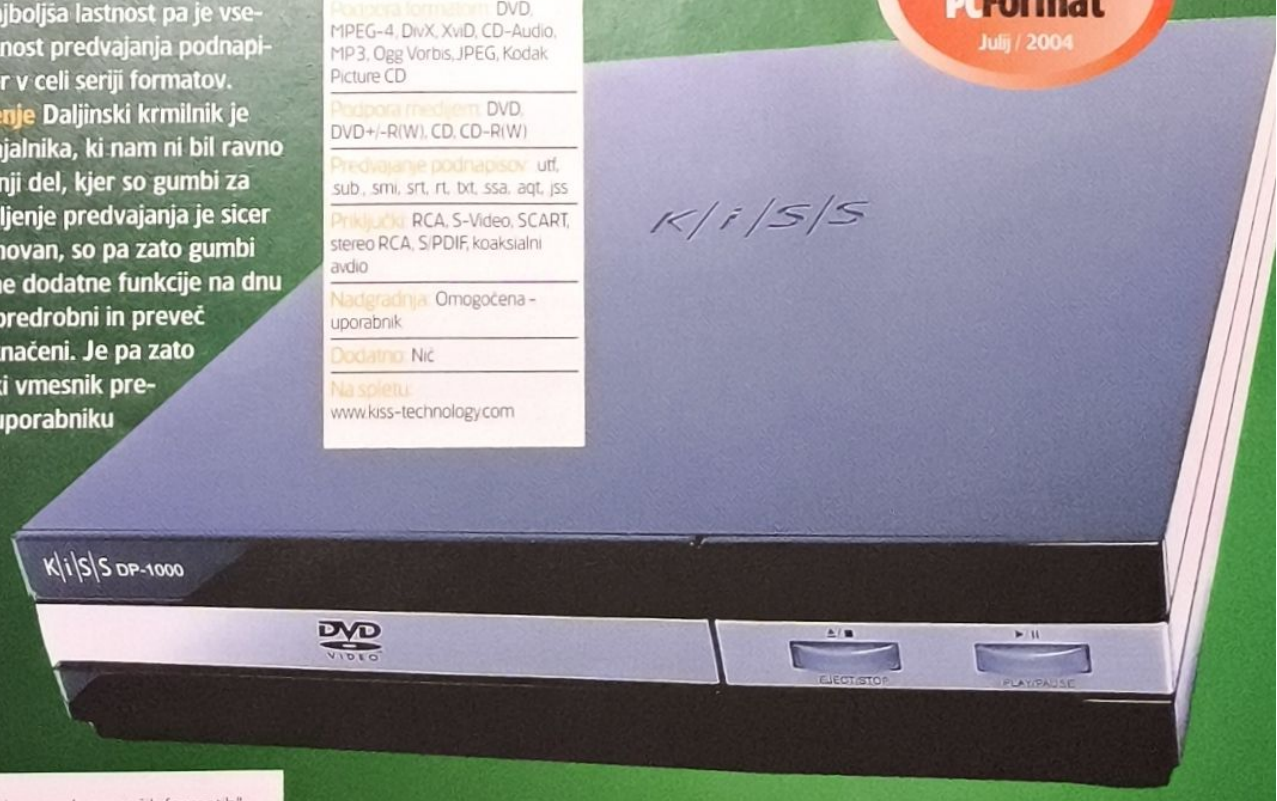
Predvajanje podnapisov: utf, sub, smi, srt, rt, txt, ssa, aqt, jss

Priključki: RCA, S-Video, SCART, stereo RCA, S/PDIF, koaksialni avdio

Nadgradnja: Omogočena - uporabnik

Dodatno: Nič

Na spletu: www.kiss-technology.com



Dober nakup PCFormat Julij / 2004

PCF 85% "Redka zvezda, ki zna predvajati podnapise v vseh mogočih formatih"

KiSS DP-1504 113.198 SIT

Proizvajalec KiSS Testiranje omogočil Avtera, 01 585 34 11

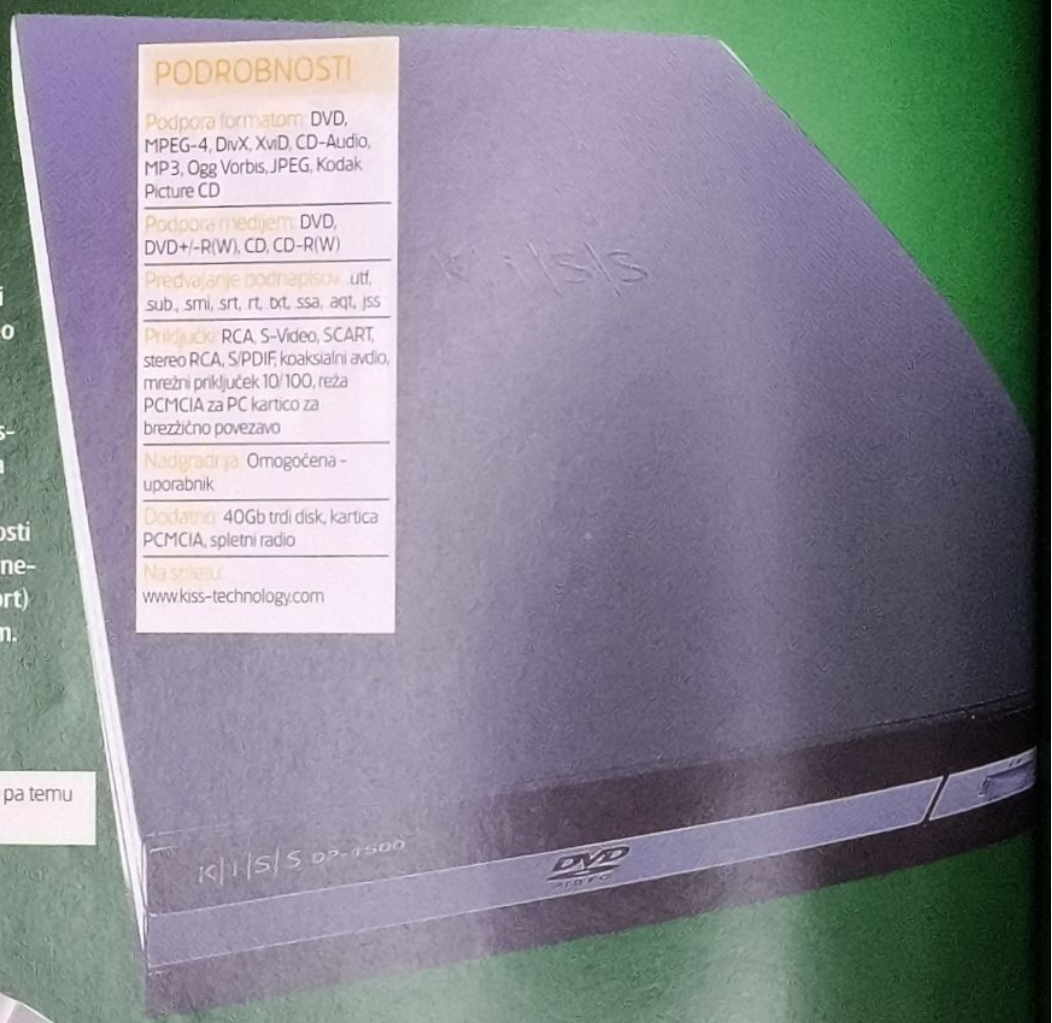
Pri tem opisu smo naleteli na kar nekaj težav. Kako opisati predvajalnik, ki se od prejšnjega razlikuje samo po nekaj (sicer blazno dobrih) lastnostih, ki mu precej spreminjajo karakter.

Oblika Črno-srebrn, debel pičlih pet centimetrov in površine lista A4. Dva ogromna gumba z le osnovnimi funkcijami, ki razsvetlita prostor, ko prižgete predvajalnik. Da, vse to že vemo. Gumba za vklop in izklop na predvajalniku ni (kot tudi na DP-1000 ne), je pa predvajalnik vseeno dovolj majhen in nevpadljiv, da ga lahko hitro skrijete.

Predvajanje Kar zadeva kvaliteto predvajanja in možnosti, se DP-1504 ne razlikuje od DP-1000, zato se ne bomo ponavljali. Blazno dobre lastnosti tega modela pa se začno pri dodatkih. 40Gb trdega diska je že ena taka lastnost, saj lahko postane DP-1504 prenosno skladišče filmov. Druga fantastična ideja pa je, da ga lahko preko lokalnega omrežja (tudi brezžično) povežete z računalnikom, od koder lahko na trdi disk kopirate zvočne in video datoteke ter fotografije.

Krmiljenje Tudi daljinski krmilnik in programski vmesnik sta popolnoma identična kot pri DP-1000, le da so v vmesnik vključene še možnosti za omrežno povezavo, internetni radio (da, tudi ta je podprt) in upravljanje s trdim diskom.

PCF 79% "Trdi disk in omrežna povezava mu dodata funkcionalnost, je pa temu primerno drag"



PODROBNOSTI

Podpora formatom: DVD, MPEG-4, DivX, XviD, CD-Audio, MP3, Ogg Vorbis, JPEG, Kodak Picture CD

Podpora medijem: DVD, DVD+/-R(W), CD, CD-R(W)

Predvajanje podnapisov: .utf, .sub., .smi, .srt, .rt, .txt, .ssa, .aqt, .jss

Priključki: RCA, S-Video, SCART, stereo RCA, S/PDIF, koaksialni avdio, mrežni priključek 10/100, reža PCMCIA za PC kartico za brezžično povezavo

Nadgradnja: Omogočena - uporabnik

Dodatno: 40Gb trdi disk, kartica PCMCIA, spletni radio

Na spletu: www.kiss-technology.com

Waitec DVD-X4 39.900 SIT

Proizvajalec Waitec Testiranje omogočil Power Plus, 01 511 27 27

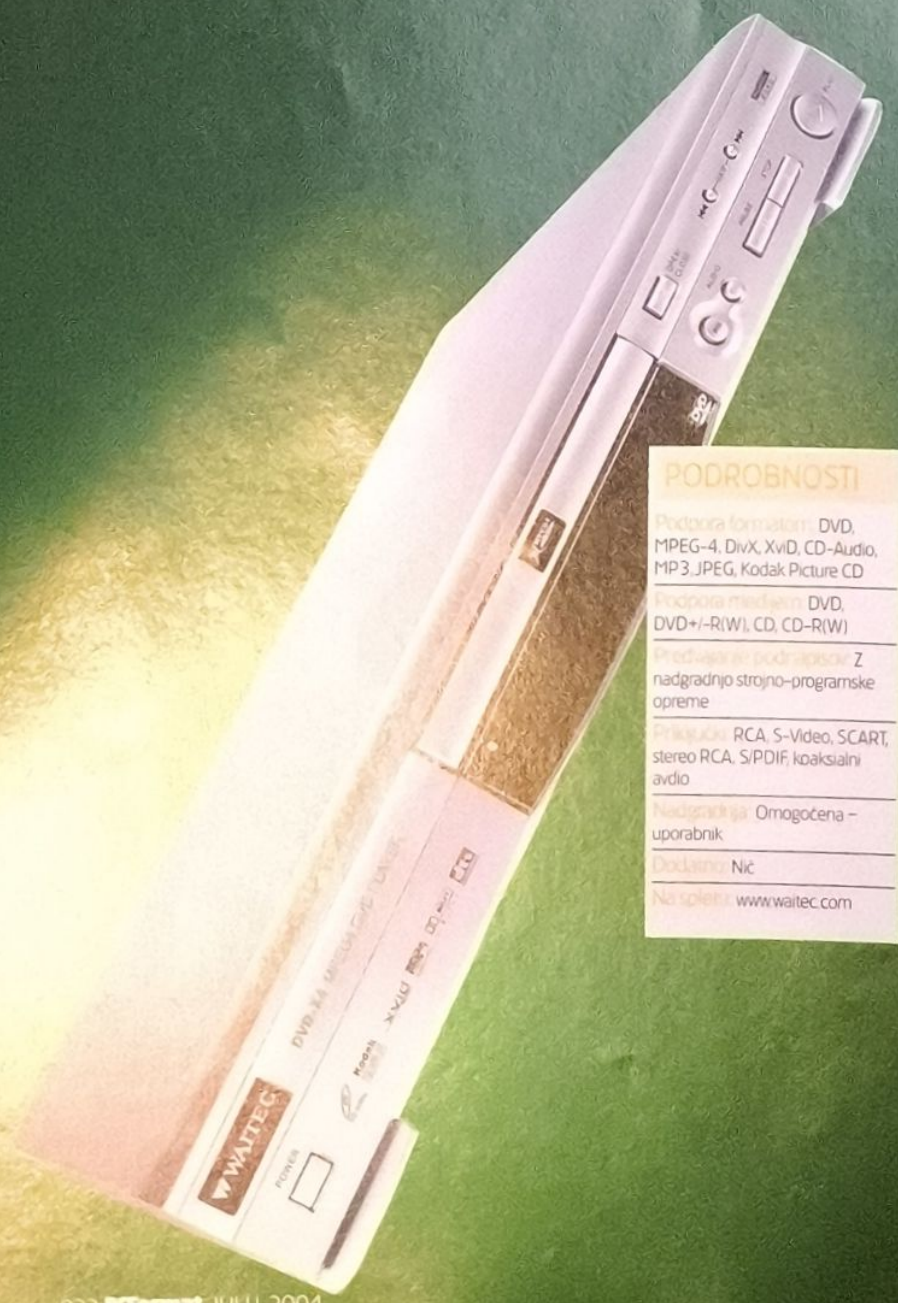
Waitecovih izdelkov smo si do zdaj ogledali že kar nekaj, a nas je od vseh izdelkov najbolj navdušil prav ta predvajalnik.

Oblika Pri Waitecu so se odločili, da ne bodo komplicirali z oblikovanjem, zato so ustvarili čisto klasičen predvajalnik. Običajne dimenzije, bogat nabor gumbov na sprednji stranici in jasen, a ne nadležen zaslonček sestavljajo očesu in krmiljenja željnim prstom prijazno celoto. Vsekakor nam je bil najbolj všeč bogat nabor gumbov na samem predvajalniku, saj ti močno olajšajo krmiljenje, če vam pes odnese daljinski krmilnik.

Predvajanje Tudi po tej plati se DVD-X4 prav dobro obnese, saj zna prebrati tudi medije, ob katerih se je pritoževal tudi službeni Teacov DVD-ROM, ki je znan po tem, da prebere čisto vse. Nekoliko se le zatakne pri določenih filmih, ki imajo zvok kodiran v MP3, saj zna občasno delati težave pri predvajanju, ki pa niso pretirano moteče. Za predvajanje podnapisov pa boste morali počakati na obljubljeno nadgradnjo strojno-programske opreme.

Krmiljenje Daljinski krmilnik sicer ni največji, je pa prav simpatičen, gumbi na njem so pa logično razporejeni, tako da se ga boste hitro privadili. Programski vmesnik ne bo nikomur povzročal težav, pa tudi nadgradnja strojno-programske opreme je enostavno opravilo.

PCF 77% "Simpatičen, tih in nadgradljiv predvajalnik, ki nima težav niti s poškodovanimi mediji."



PODROBNOSTI

Podpora formatom: DVD, MPEG-4, DivX, XviD, CD-Audio, MP3, JPEG, Kodak Picture CD

Podpora medijem: DVD, DVD+/-R(W), CD, CD-R(W)

Predvajanje podnapisov: Z nadgradnjo strojno-programske opreme

Priključki: RCA, S-Video, SCART, stereo RCA, S/PDIF, koaksialni avdio

Nadgradnja: Omogočena - uporabnik

Dodatno: Nič

Na spletu: www.waitec.com

Yamada DVX-6600 28.990 SIT

Proizvajalec: Umax Testiranje omogočil: JAE, 01420 55 06

Umaxovi predvajalniki Yamada so pri nas na voljo že kar nekaj časa, med ostalim pa gre za prve predvajalnike pri nas, katerih proizvajalec je javno objavil, da je strojno-programsko opremo mogoče nadgrajevati doma.

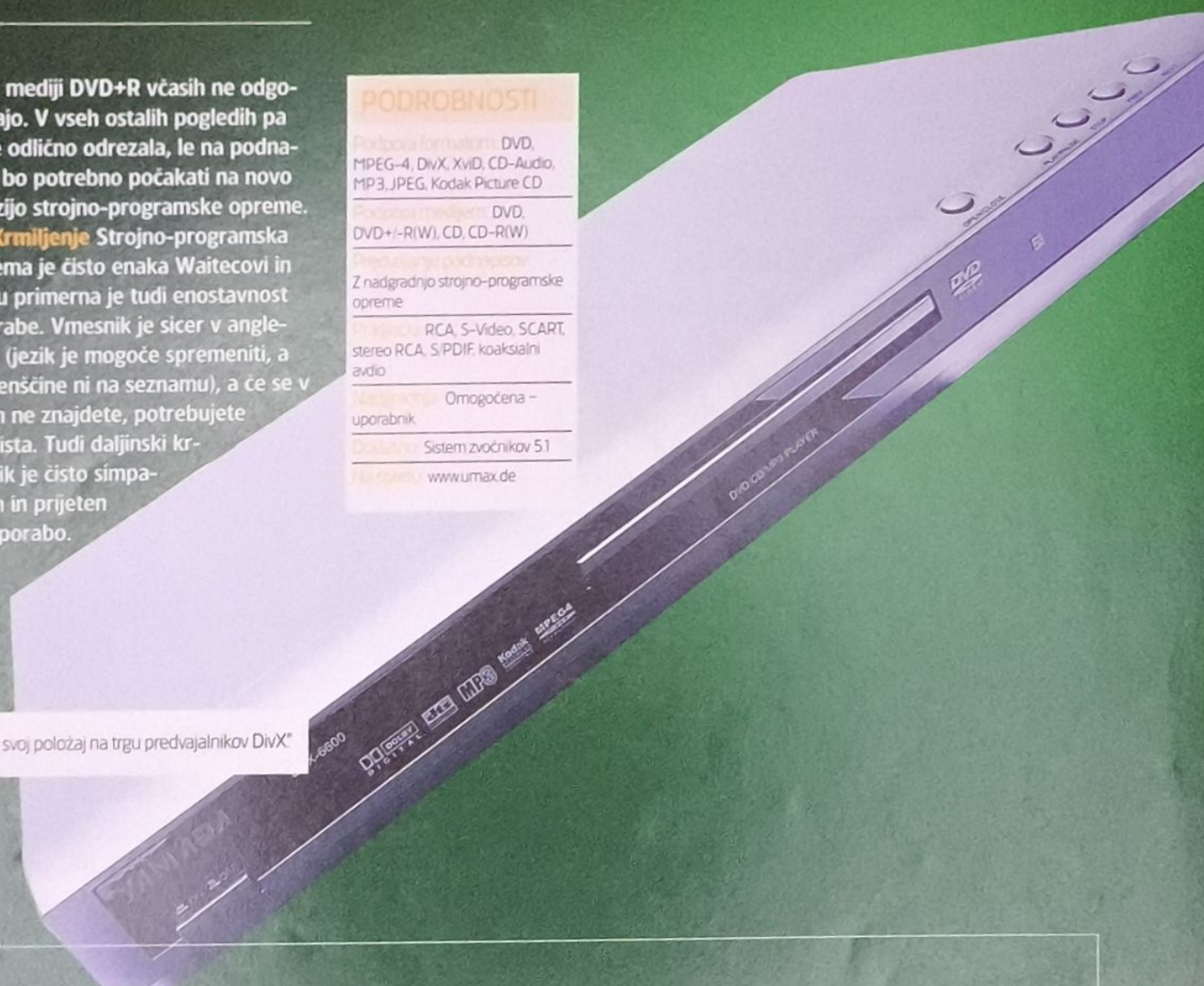
Oblika Umax pri Yamadah že cel čas vztraja pri istem oblikovanju. Predvajalnik je tanek in ličen, gumbi na njem pa ponujajo dovolj nadzora tudi brez daljinskega krmilnika. Nekoliko nervozne nas že ves čas dela sam podajalnik, ki je preprosto pretanek, da bi vlival zaupanje.

Predvajanje S predvajanjem deklariranih formatov Yamada nima težav, razen pri že omenjeni kombinaciji DivX in MP3, kjer zna včasih malce kolcniti. Kar zadeva medije pa je nekoliko bolj izbirčna od Waiteca, saj ji mediji DVD+R včasih ne odgovarjajo. V vseh ostalih pogledih pa se je odlično odrezala, le na podnapise bo potrebno počakati na novo revizijo strojno-programske opreme.

Krmiljenje Strojno-programska oprema je čisto enaka Waitecovi in temu primerna je tudi enostavnost uporabe. Vmesnik je sicer v angleščini (jezik je mogoče spremeniti, a slovenščine ni na seznamu), a če se v njem ne znajdete, potrebujete okulista. Tudi daljinski krmilnik je čisto simpatičen in prijeten za uporabo.

PODROBNOSTI

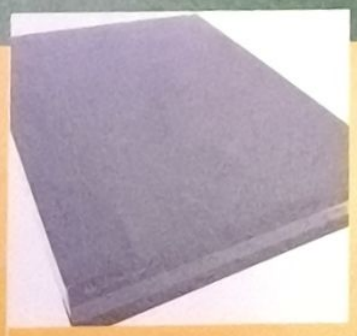
Podpora formatom:	DVD, MPEG-4, DivX, XviD, CD-Audio, MP3, JPEG, Kodak Picture CD
Podpora medijem:	DVD, DVD+/-R(W), CD, CD-R(W)
Predvajanje podnapisov:	Z nadgradnjo strojno-programske opreme
Priključki:	RCA, S-Video, SCART, stereo RCA, S/PDIF, koaksialni avdio
Nadgradnja:	Omogočena – uporabnik
Dodatno:	Sistem zvočnikov 5.1
Več na spletu:	www.umax.de



PCF 78% "Yamada bo vsekakor obdržala svoj položaj na trgu predvajalnikov DivX"

V VRSTO

Preizkusili smo jih in si ogledali, kaj ponujajo.

	KiSS DP-1000	KiSS DP-1504	Waitec DVD-X4	Yamada DVX-6600
				
Cena	44.904 SIT	113.198 SIT	39.900 SIT	28.990 SIT
Podpora formatom	DVD, MPEG-4, DivX, XviD, CD-Audio, MP3, Ogg Vorbis, JPEG, Kodak Picture CD	DVD, MPEG-4, DivX, XviD, CD-Audio, MP3, Ogg Vorbis, JPEG, Kodak Picture CD	DVD, MPEG-4, DivX, XviD, CD-Audio, MP3, JPEG, Kodak Picture CD	DVD, MPEG-4, DivX, XviD, CD-Audio, MP3, JPEG, Kodak Picture CD
Podpora medijem	DVD, DVD+/-R(W), CD, CD-R(W)	DVD, DVD+/-R(W), CD, CD-R(W)	DVD, DVD+/-R(W), CD, CD-R(W)	DVD, DVD+/-R(W), CD, CD-R(W)
Predvajanje podnapisov	.utf, .sub., .smi, .srt, .rt, .txt, .ssa, .aqt, .jss	.utf, .sub., .smi, .srt, .rt, .txt, .ssa, .aqt, .jss	Z nadgradnjo strojno-programske opreme	Z nadgradnjo strojno-programske opreme
Priključki	RCA, S-Video, SCART, stereo RCA, S/PDIF, koaksialni avdio	RCA, S-Video, SCART, stereo RCA, S/PDIF, koaksialni avdio, mrežni priključek 10/100, reža PCMCIA za PC kartico za brezžično povezavo	RCA, S-Video, SCART, stereo RCA, S/PDIF, koaksialni avdio	RCA, S-Video, SCART, stereo RCA, S/PDIF, koaksialni avdio
Nadgradnja	Omogočena – uporabnik	Omogočena – uporabnik	Omogočena – uporabnik	Omogočena – uporabnik
Dodatno	Nič	40Gb trdi disk, kartica PCMCIA, spletni radio	Nič	Sistem zvočnikov 5.1
Proizvajalec	KiSS	KiSS	Waitec	Umax
Več info	www.kiss-tehnology.com	www.kiss-tehnology.com	www.waitec.com	www.umax.de
Ocena	85%	79%	77%	78%

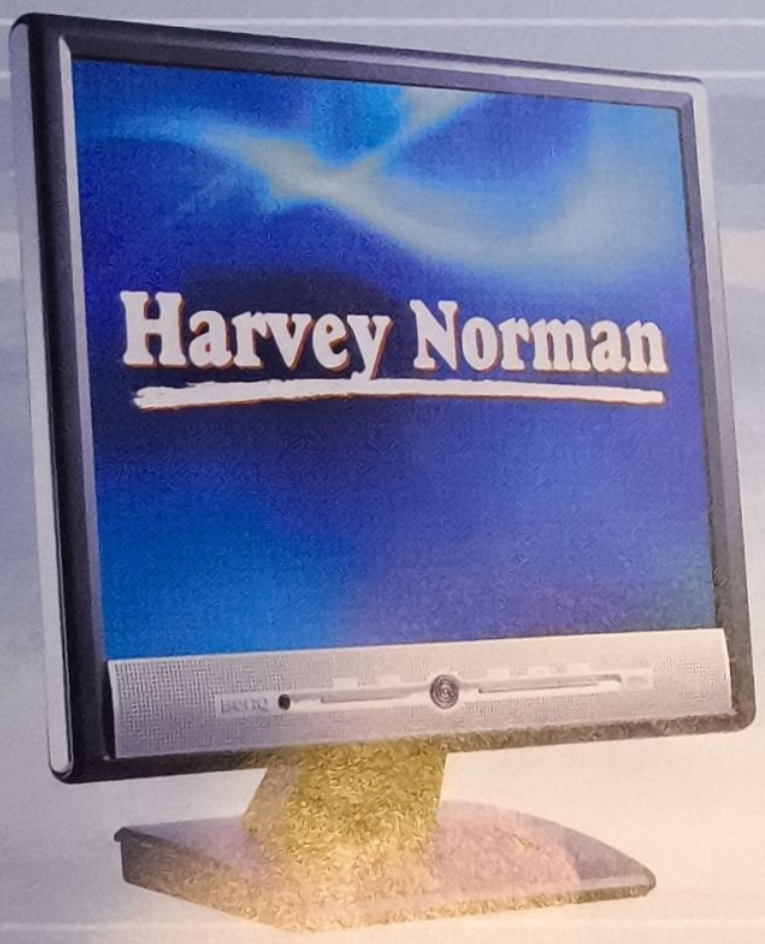
GARANCIJA najboljša IZBIRA

Digitalni fotoaparat OLYMPUS C-310zoom

3.2MPixel, 3x optični zoom, 10x skupni zoom, priložena XD kartica 16MB, SUPER MACRO funkcija 2cm, USB 2.0

+ 128MB SPOMINSKA KARTICA
+ POLNILEC BATERIJ
+ FERRARI OBESEK + TORBICA

55.990



LCD zaslon BENQ 767 v2

Velikost: 17", priporočena ločljivost: 1280x1024, velikost pike: 0,264mm, svetlost: 300cd/m², kontrast: 500:1, čas odziva: 12ms, garancija 3 leta

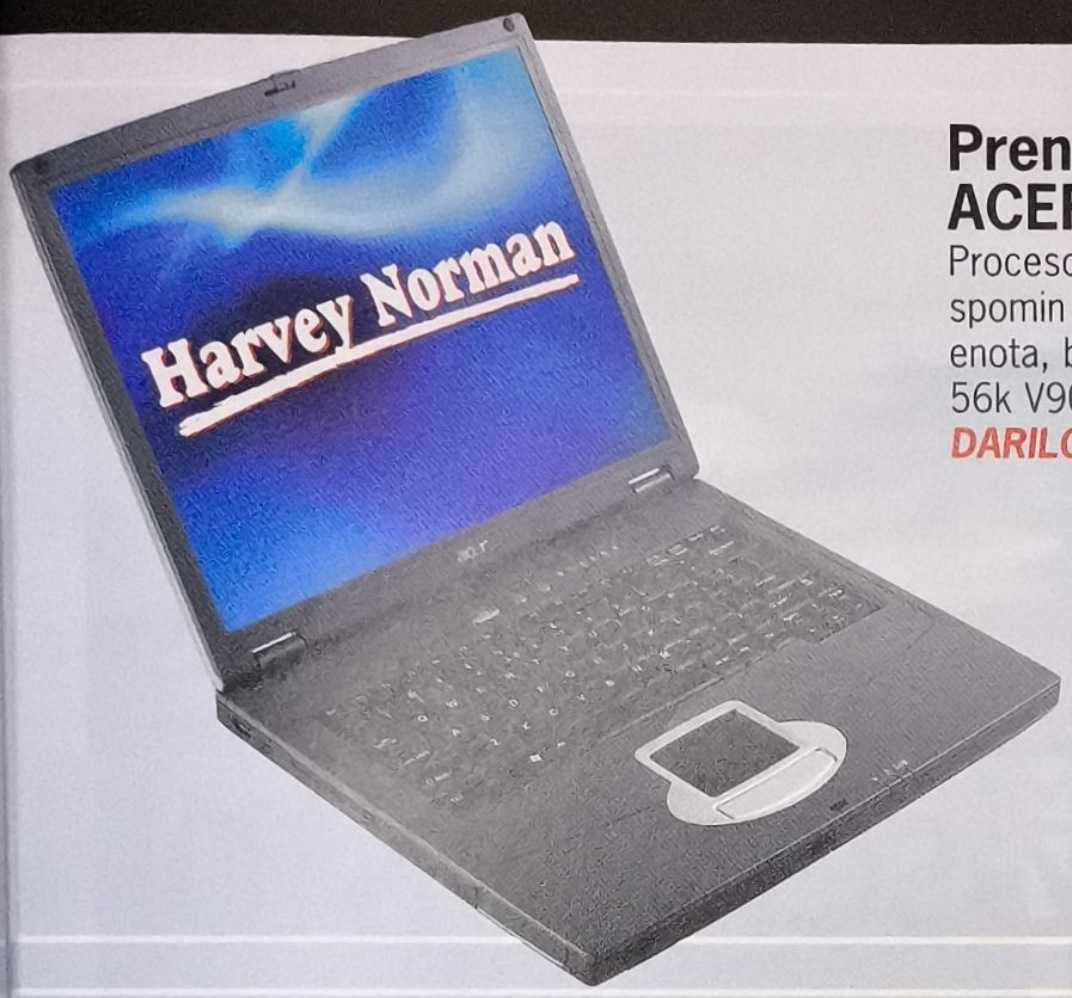
116.990

odzivni čas 12ms

do 12 mesecev v obliki trajnika brez obresti

Harvey Norman

LETALIŠKA 3D•LJUBLJANA•ODPRTO 7 DNI V TEDNU•PON.-SOB.: od 9-20 URE



Prenosni računalnik ACER TM 292ELCi

Procesor Intel® Celeron® M 1,3GHz, zaslon 15"XGA , spomin 256MB, trdi disk 40GB, DVD-CDRW combo enota, brezžična povezava 802.11g, LAN, modem 56k V90, Windows XP HOME

DARILO: Torba za prenosni računalnik.

281.990

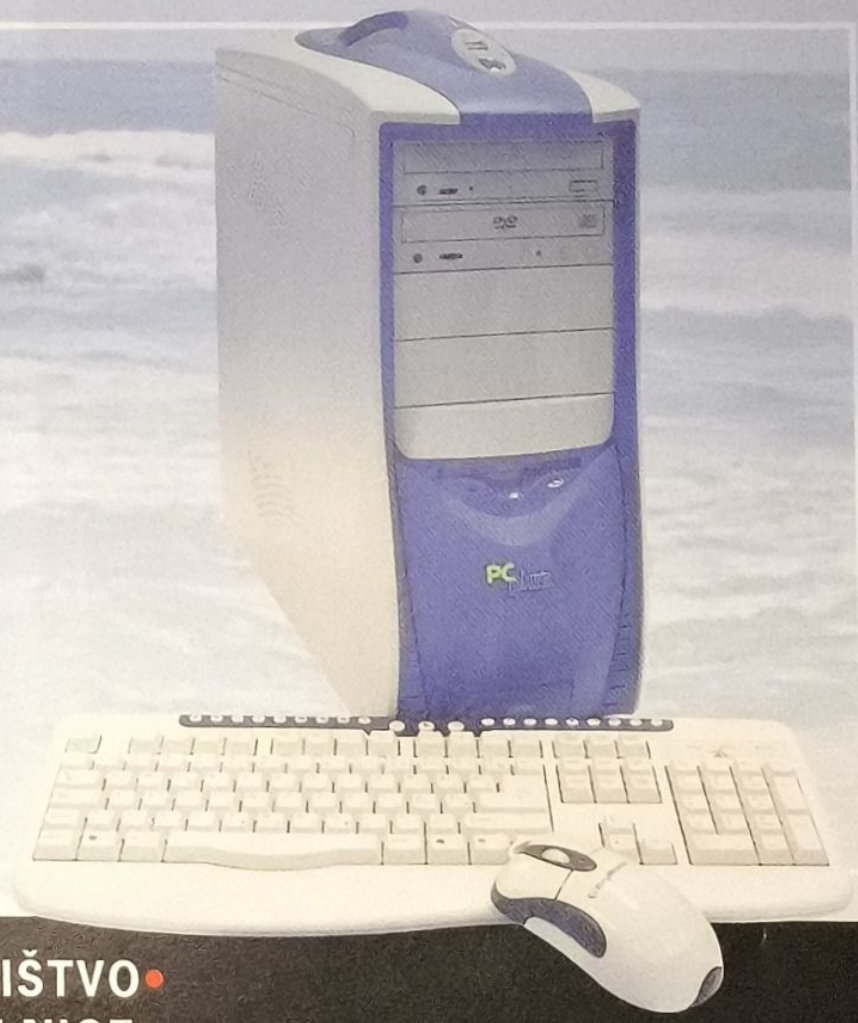
Osebni računalnik DOOM-X

Procesor ***AMD Athlon XP 3000+***, spomni ***512MB*** DDR, trdi disk ***160GB 7.200*** disketna enota, DVD enota, CD-RW enota, grafična kartica Sapphire ***ATI Radeon 9600SE*** 128MB DDR TV-out, mrežna kartica integrirana na osnovni plošči, ***zvočna kartica 5.1*** integrirana na osnovni plošči, ***TV tuner***, multimedijska tipkovnica, optična miška s koleščkom, podloga za miško

DARILO: DVD PCPlus s 5 licenčnimi igrami, operacijskim sistemom Linux, pisarniškim paketom OpenOffice.org in preizkusnimi programi Pinnacle.

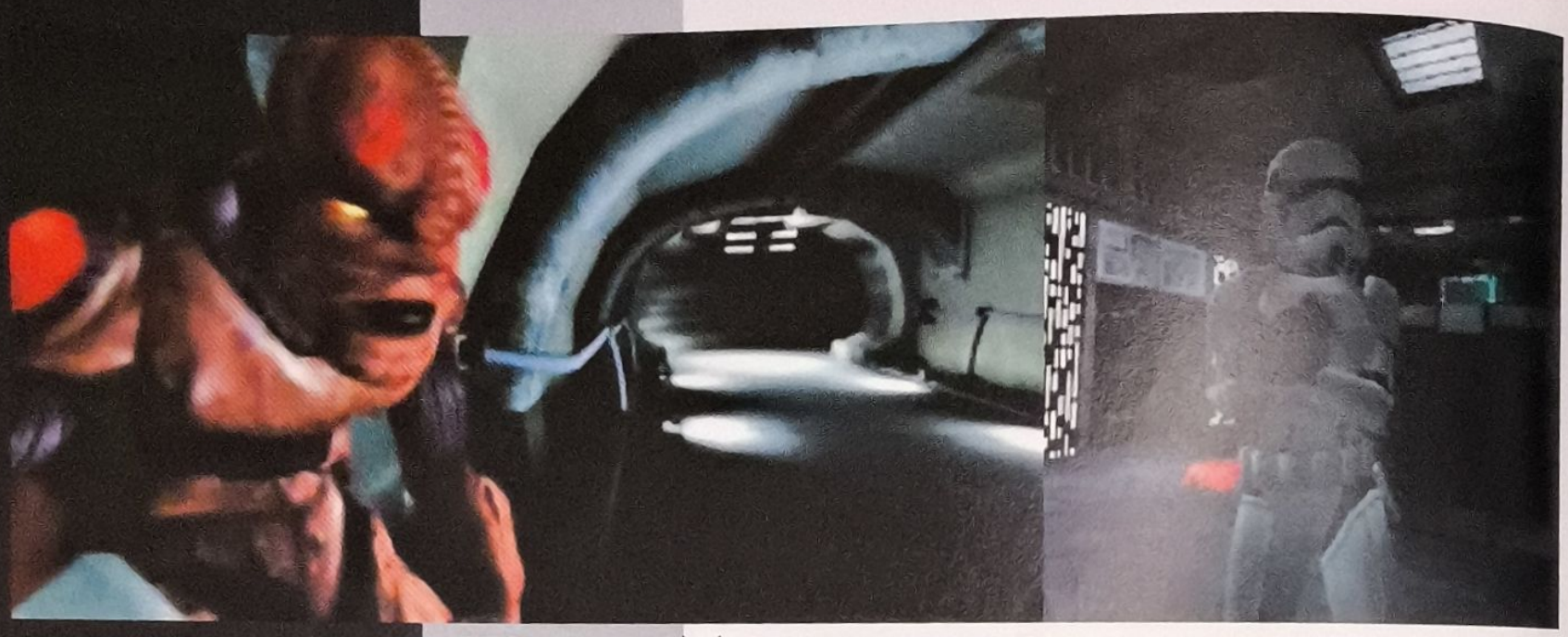
TORBICA ZA CD-je IN ZVOČNIKI!

169.990



- POHIŠTVO
- SPALNICE
- DNEVNE SOBE
- KUHINJE
- SEDEŽNE GARNITURE
- AUDI-VIDEO
- BELA TEHNIKA
- MALI GOSPODINJSKI APARATI
- RAČUNALNIŠTVO

NED.: 10.-15 URE • TEL.: 01 585 5000 •



Projekti Machinima, kakršen je Sidrial, so obstajali že leta.

Režiserjev stol

FENOMEN, IMENOVAN MACHINIMA

Pozabite na digitalne kamere, svoj film lahko ustvarite tudi s pomočjo pogona igre. Pozanimali smo se, kako, in predvsem – zakaj.

ZGORAJ Malvision je ustvaril dnevnik popotnika po pustolovščinah Warcraft.

DESNO Filmi Planetside so postali dokaj popularni. V njih je bilo vloženega tudi ogromno dela.

POVSEM DESNO Fountainheadovo Anno preveva temačno in gotsko vzdušje.

Zakaj uporabniki PC-jev svoje igračke vedno silimo početi stvari, za katere nikoli niso bile namenjene? Očitno imamo neko čisto posebno kombinacijo globoko vžgano v verigo DNK. Zadnji primer tovrstnega kreativnega poigravanja je Machinima – umetnost izdelave filmov iz delčkov iger.

Kaaaj? Ampak kako ljudje to sploh počnejo? So ti filmi sploh za kaj dobri? Je to morda začetek česa večjega?

Najbolj odmeven in pravzaprav najboljši tovrstni projekt je *Red vs Blue*. Gre za izredno interesantno zadevščino, ki je bila posneta s pomočjo večigralskega načina igre *Halo*, kjer so igralci odigrali določen scenarij, kasneje pa so celotno stvar še sinhronizirali talentirani igralci. Smešno, prebrisano in začinjeno z izvrstnim občutkom za časovno usklajevanje. Serija, ki izhaja v 30Mb dolgih kosih na lastni spletni strani, je doživela neverjeten uspeh, s tem, ko ji je nekako uspelo izrabiti omejen repertoar akcij v sami igri in spreobrniti omejitve večigralskega načina igranja v celo vrsto duhovitih dogodivščin. Vrzite oko na **www.redvsblue.com** za več informacij, gotovo se boste zabavali.

SPOZNAJTE LJUDI

Pustimo za trenutek vprašanje, kako, in se vprašajmo nekaj še bolj pomembnega – zakaj? Povrtali smo po možganih nekaterih najbolj priznanih umetnikov te mlade zvrsti.

A Great & Majestic Empire uporablja pogon *Jedi Knight II*.

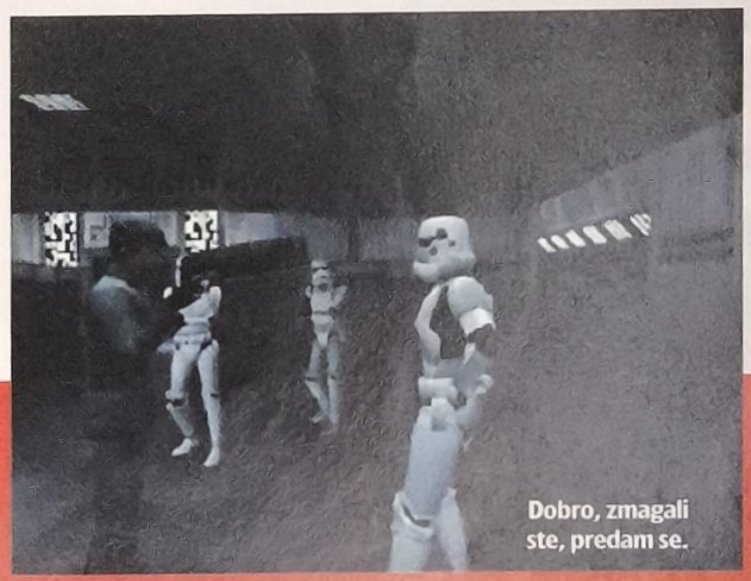
Sliši se mamljivo, ampak to ni pravi trenutek za plesanje twista.

Star Wars malo drugače

Spoznajte skupino Stormtrooperjev, ki jim je vseeno...

Eden izmed najboljših Machinima izdelkov je gotovo *A Great & Majestic Empire*, zgodba o peščici ravnodušnih Stormtrooperjev, ki opravljajo svoj posel na Zvezdi smrti, dokler... zadeve ne postanejo, no, malce kosmate. Celo Denis Cooney, glavna glava za projektom, je nekoliko presenečen nad uspehom: "Ko smo začeli s tem, se nobenemu med nami ni sanjalo, kaj počnemo, in uporabljati like iz igre kot lutke je bilo veliko težje, kot smo si sploh lahko predstavljali. Kako bi lahko Stormtrooperja pripravili do tega, da bi nastopal? Če boste gledali serijo, boste ugotovili, da niti sami tega nismo dokončno pogruntali."

"Ideja je prišla iz želje, da bi napravili majhen Machinima posnetek," je razložil Cooney. "Najprej sem se malce poigraval s kratkimi avdio posnetki Montyja Pythona in video posnetki iz iger. Novembra lani pa sem se domislil, da bi bilo prav fino ustvariti kratek filmček z uporabo pogona igre *Jedi Knight II: Outcast* in enkrat za spremembo povedati zgodbo iz vidika Imperija. Končalo se je bolj v slogu *Red Dwarfa* kot *Star Wars*." Ustvarite si svoje mnenje na strani www.agame-ukm.co.uk.



Dobro, zmagali ste, predam se.

"Že leta sem pripovedoval zgodbe s pomočjo različnih medijev," pove Hugh Hancock, lastnik spletne strani **Machinima.com**. "In vedno sta me zanimala televizija in film, vendar so me odvračali visoki stroški snemanja – ti so še posebej vrtoglavi, če pišeš v glavnem znanstveno fantastiko, tako kot jaz. Machinima je pri meni primer tistega 'biti na pravem mestu ob pravem času'. Na zadevo sem naletel ob njenem samem nastanku, leta 1996. Najprej so me v stvar povlekli neki znanci, šele kasneje pa sem odkril, za kako mogočen koncept gre."

Očitno dovolj mogočen, da je Hancocka postavil na novo življenjsko pot. Stran **Machinima.com** je središče rastoče skupnosti, vendar pa je Hancockova prava strast produkcijsko podjetje Strange Company, ki neustrašno skuša spreminjati igre v filme. In to niso preprosti filmčki oboževalcev igre, ampak priznane umetniške stvaritve, kakor pravi gospod Hancock: "Celotna zvrst je v manj kot sedmih letih preskočila od 'Quake filmov' do prepoznavnega umetniškega medija, s čimer smo zelo zadovoljni."

In od kod izhaja to čudno gibanje? Kako je sploh naredilo tisti odločilni korak naprej od shranjevanja posnetkov, s katerimi so kolegom prikazovali svoje sposobnosti v igrah?

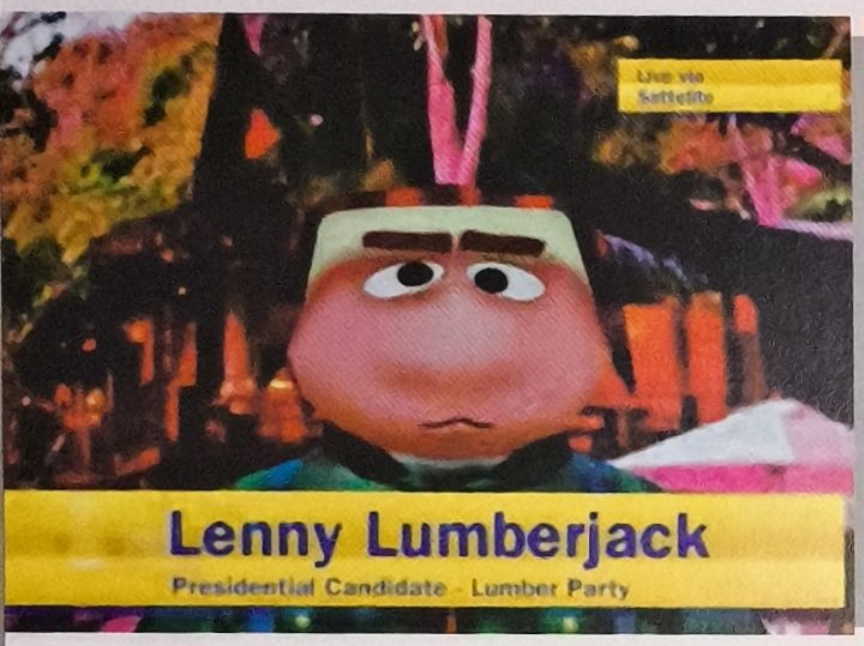
Gavin Smith iz podjetja Malvision, ki je precej razburkalo sceno s svojim ambicioznim projektom *Planetside, Shadows of Auraxis*, je potegnil ostro ločnico med preprostim shranjevanjem in obdelavo posnetkov iz iger ter ambicioznim delom Machinima, ki vključuje skriptiranje in spreminjanje pogonov iger. "Odkrito povedano, pred nekaj meseci večina igričarskih filmarjev, ki jih poznam, vključno z mano, še ni slišalo za Machinimo," je povedal Smith. "Filmanje iger poznamo že dolgo – celo dlje, kot omenjeni izraz. Mislim, da je večina zgodnjih igričarskih filmov zgolj skušala prikazati sposobnosti igralcev pri določenih igrah, kasneje pa je stvar opazila skupina ljudi filmske industrije in v njem prepoznala način za poceni izdelavo filmov."

> **NAMESTO DRAGE SCENOGRAFIJE 'MACHIMISTI' ZA UPODABLJANJE VSEGA, KAR POTREBUJEJO V FILMU, UPORABIJO POGON IGRE**

LEVO Grafični učinki v filmu Anna pokažejo, česa je zmožen pogon *Quake 3* v neigralskem okolju.

"Mislim, da obstaja razlika med igričarskim filmanjem in Machinimo. Machinima je bližnji sorodnik filmske industrije, le da namesto drage scenografije 'machimisti' (če je to prava beseda) za upodabljanje vsega kar potrebujejo, uporabijo pogon igre."

"Po drugi strani pa je igričarsko filmanje bolj popularno v skupnosti kot način prikaza pripadnosti najljubši igri. To, s čimer se ukva-



ZGORAJ *Hardly Workin'* je eden izmed najbolj zabavnih filmov skupine III Clan.

LEVO Pustolovščine drvarjev so bile svoj čas strašno popularne.

Deus Ex Machinima

Zbrali smo nekaj igričarskih filmskih klasik.

KILLER ROBOT
Zabavne dogodivščine na Marsu, kjer neko vozilce izkoplje predmet nezemeljskega izvora. Film lahko celo kupite na strani
www.machinima.com

HARDLY WORKIN'
Smešna doživetja dveh drvarjev, ki so jih animirali pripadniki klana III's pogonom *Quake1*.
www.illclan.com/movies.htm.

OZYMANDIAS
Gre za klasično pesem, ki so jo spravili v film fantje pri Strange Company. Več boste odkrili na
www.strangeccompany.org

ANACHRONOX THE MOVIE
Film, ki temelji na RPG pustolovščini Ion Storma. No, na tak ali drugačen način. Oglejte si in se zabavajte na
www.machinima.com/films.php

rja Malvision, osebno smatram za igričarsko filmanje, saj ne spreminjamo ničesar v samem pogonu igre."

To je torej osnovna razlika in nekaj, česar se morajo zavedati vsi igralci, ki jih zanima sodelovanje v tem poslu. Sploh vam ni treba poznati kodiranja, da bi se lahko zadeve lotili. Kot nam je povedal Smith, so osnovna orodja zelo preprosta: "Računalnik, videorekorder, programje za obdelavo videa in ljubezen do iger."

VPRAŠANJE ČASA

In točno to so bili pripomočki, ki jih je Malvision uporabil pri ustvarjanju ambicioznega projekta *Shadows of Auraxis*, zgodbe, kot bi jo pripovedoval popularen večigralski naslov *Planetside*.

> **OSNOVNA ORODJA SO PREPROSTA: RAČUNALNIK, VIDEOREKORDER, PROGRAMJE IN LJUBEZEN DO IGER**

Na žalost pa je ostal projekt po ogromnih količinah vloženega dela na koncu zapuščen. Malvision se je zaletel v eno izmed klasičnih betonskih preprek tovrstnih poskusov. Smith razlaga: "Ko smo začeli diskutirati o ideji za ta projekt, smo imeli v načrtu en video na mesec. Malo sem povohal naokoli po internetu, da bi ugotovil, če se še kdo drug ukvarja s tako veliko produkcijo, da bi tako dobil neko informacijo o tem, koliko časa so v to vložili."

"Žal nisem našel nikogar, ki bi uporabil kaj več kot peščico igralcev. Tako smo se izziva odločili lotiti na slepo. Ko smo končali s prvo epizodo v nekaj manj kot mesecu in pol in vložili v projekt več kot 150 ur produkcijskega časa, smo spoznali, da je dela preprosto preveč. Večina nas je bila zaposlenih ali pa v šoli, tako da smo se odločili stvar zakleniti in se vrniti k bolj pohlevnim produkcijam." Malvision je nadaljeval z lepljenjem preprostejših posnetkov iz večigralskih iger, trenutno pa se posveča čudovitemu svetu Blizzardove prihajajoče igre *World of Warcraft*.

Kakor je Smith poudaril, pa gre Machinima še naprej in predstavlja sklop precej bolj ambicioznih projektov od tistih, ki so jih spravili skupaj pri Malvisionu. To so filmi, ki vključujejo predelavo same igre in uporabo skriptnega jezika pogona igre za izdelavo popolnoma novih svetov iz vizije avtorjev. Če se vrnemo h gospodu Hancocku in njegovi firmi Strange Company iz Edinburga, ne moremo mimo kreacije *Ozymandias*, predelave istoimenske pesmi, ki se poslužuje paketa *Lithtech Film Producer*. *Lithtech* je seveda poznan pogon za igre, na katerem slonita hit *No One Lives Forever* in svojevrstna strelska igra *Tron*.

NE ZGOLJ FILMI

"Če bi se moral odločiti za film, na katerega sem najbolj ponosen, bi šlo za bitko med *Matrix: 4x1* in *Ozymandias*," pravi Hancock. "Bi pa na koncu zmagal *Ozzy*. Uspelo nam je namreč predelati eno mojih najljubših pesmi in, po tem, kar nam je povedalo precej ljudi, obdržati tako razpoloženje kot tematiko izvirnega dela s pomočjo takrat še dokaj primitivnega medija."

Resničnost te izjave boste lahko potrdili vsi, ki si boste ogledali pesem na strani **www.strangecompany.org**. Prenos Shelleyeve pesmi v svet filmov Machinima je dobra demonstracija tega, kako daleč od sveta orožja in nabojev, v katerem je bila spočeta, se je ta disciplina umaknila.

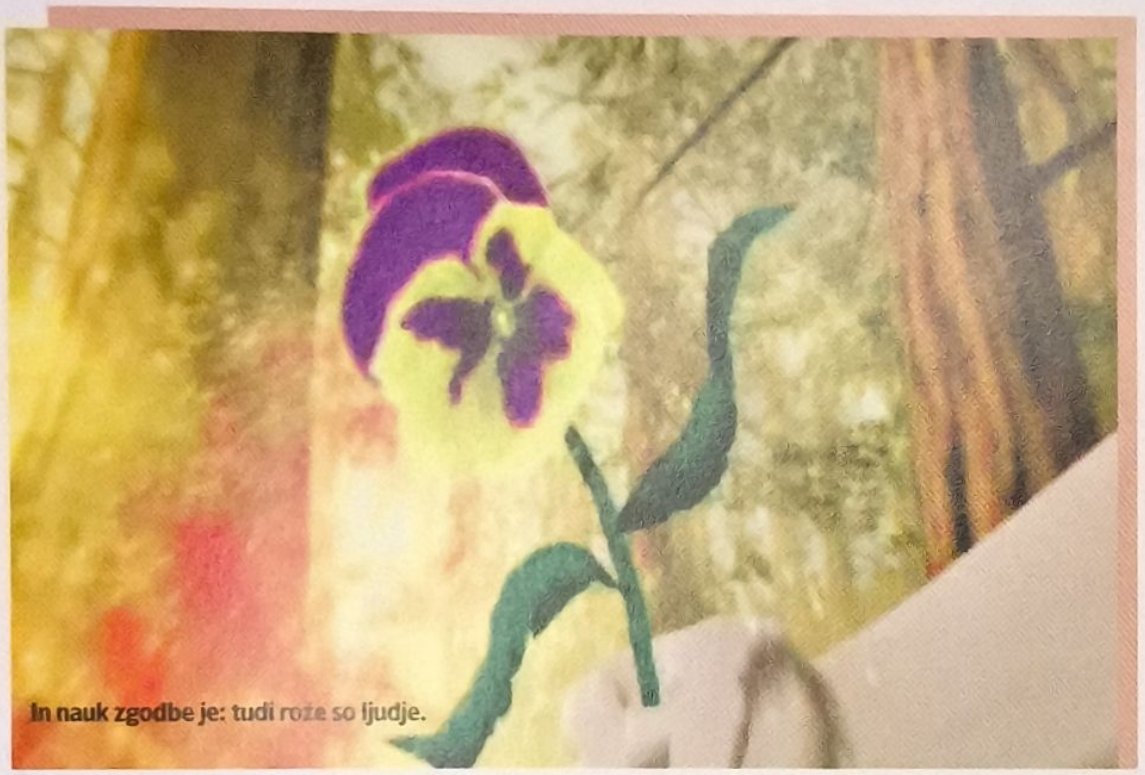
Stari Ata

Vpliv serije Red vs Blue

Ja, to pa je tisti naslov, ki ga poznajo vsi. Tako zelo velik je. Pravzaprav je dovolj popularen, da so mu posvetili celo mesto v eni izmed umetniških galerij v New Yorku.

Avanture Rdeče in Modre ekipe *Halo*, briljantno skriptirane in odigrane s strani vseh udeležencev, so pravi svetovni fenomen. S spletne strani lahko snamete posamezne 30Mb dolge kompresirane posnetke ali pa celo naročite DVD s celotno zgodbo, ki se je doslej odvila. Priznamo, nam se je reč zdela pravzaprav precej zabavna.

Obiščite **www.redvsblue.com** za več informacij.



In nauk zgodbe je: tudi rože so ljudje.

Naslov je bil ustvarjen s pomočjo orodij za produkcijo filmov, ki naj bi delovala v navezi s pogonom Lithtech. Vsa dela na tem orodju so se žal ustavila, vendar pa obstaja dovolj podobnih orodij, ki so jih ustvarili amaterji in razvijalci ter s tem omogočili izdelavo novih kreacij na relativno preprost način.

QUAKE ŽIVI

Pred kratkim so Fountainhead, tehnološko podjetje iz Texasa, izdali kratek animiran film *Anna*, magično in čustveno popotovanje skozi življenje majhne cvetlice. Fountainhead se nahajajo na profesionalnem koncu gibanja Machinima in so dodobra vpregli svoje spodobnosti programiranja pogonov iger, da bi ustvarili zares impresivno vizualno poslastico.

Anna je lepa demonstracija tehnoloških sposobnosti pogona *Quake 3*. Fountainhead so ustvarili tudi *Sidrial*, popolno pretvorbo igre *Quake 3*, ki so jo oglaševali s pomočjo impresivnega Machinima filmčka, ki je bil prav tako ustvarjen s pomočjo pogona *Quake 3*. Nedaleč nazaj se je ekipa odločila Machinimo konkretneje zasidrati na širšem tržišču in ustvarila glasbeni video spot za prihajajočo glasbeno skupino Zero 7.

Če pogledamo video spot za Zero 7, ki prikazuje robota, ki pobira sadje in rože (zelo podobno starejšemu ekološkemu znanstveno-fantastičnemu filmu *Silent Running*), je mogoče opaziti neko ponavljajočo se temo. Pravzaprav so vsi filmčki, ki smo jih doslej omenili, po svoji zasnovi zelo podobni – žene jih isto gorivo.

Ne, ne gre toliko za na začetku omenjeno željo uporabnikov PC-jev za igračkanjem, ampak nekaj, kar imamo skupnega vsi ljudje: potrebo po pripovedovanju zgodb. Machinima je samo še en način za njihovo posredovanje. In skupaj z igrami, ki postajajo vedno bolj kompleksne, lahko pričakujemo, da bo tovrstno pripovedovanje zgodb vedno bolj polno stila.

Tudi Hugh Hancock je prišel do podobnega zaključka. Brez skrivanja, da je ponosen na to, da je pomemben del gibanja, nam je povedal: "Mislim, da so skripte, ki jih trenutno pišem za projekta *Steelwight* in *Bloodspell*, eden mojih največjih dosežkov. Zdaj lahko končno ustvarjam dobre zgodbe z dokaj dobro izrisanimi liki in to je zares velika stvar za pripovednika, kar je naziv, ki mi zadnje čase pripada. Škoda je samo, da bo trajalo nekaj mesecev, preden bo kdor koli sploh lahko videl, kaj sem ustvaril!"

Mi pa smo prepričani, da bo ta dan prej ali slej prišel, zato imejte oči uprte v **Machinima.com**, da ne boste slučajno česa zamudili. **PCF**

Naredi sam

Zapleteno, kolikor sami želite.

Sicer samega posnetka iz igre ni težavno narediti, vendar Machinima skriva v sebi precej kompleksnosti in začetnikom priporočamo, da delajo počasne in kratke korake. Tako ali tako se počasi daleč pride.

Če menite, da vam ne bo dovolj, da pripravite igralce do tega, da "nastopajo" v večigralskem okolju, potem se boste morali poglobiti v SDK orodja za določene igre in pogruntati, kako jih skriptirati. Lahko pa za začetek snamete tudi paket orodij Machinima s strani www.strangecompany.org, kjer boste našli dovolj uporabnega materiala za uspešen začetek.

Sploh pa ne izključujemo dejstva, da boste v bližnji prihodnosti (morda že naslednji mesec) na straneh *PCF* ugledali podroben vodič o tem, kako ustvariti svoj Machinima film.

SPODAJ LEVO Pesem in ples sta nekakšna stalnica vseh Machinima projektov.

SPODAJ Prijetno srečanje dveh vozilc na Marsu. Se pripravlja nekaj nenavadnega?

Film Anachronox. Vsi znani liki so tu.

Cestni bojevnik

Potrebujete dodatno prednost na avtocesti? Jason Bradbury je v svoj avto namestil polprosojni zaslon, ki ga poganja PC z brezžičnim dostopom do interneta, zato je zdaj pravi mojster vsega, kar se dogaja. Povprašali smo ga, kako (in zakaj) je to naredil.

Storilec: Jason

Žrtev: ženina Micra

Koncept **polprosojnih zaslonov** (ali HUD) je enostaven. Predstavljajo vse podatke, potrebne za izvedbo misije, v vidno polje pilota, tako da se lahko ta osredotoči na to, kako bo postal junak, namesto da bi buljil v armaturno ploščo. Razlaga je že enostavna, a kako težavna je izvedba? Tukaj boste izvedeli.

Uporaba polprosojnih zaslonov v svetu brez zračnih bitk in lasersko vodenih projektilov pa je precej omejena. Do zdaj. S pojavom poceni, zmogljivih računalnikov ter dostopno strojno in programsko opremo GPS je ta tehnologija za letalske šminkerje pridrvela tudi v avtomobile.

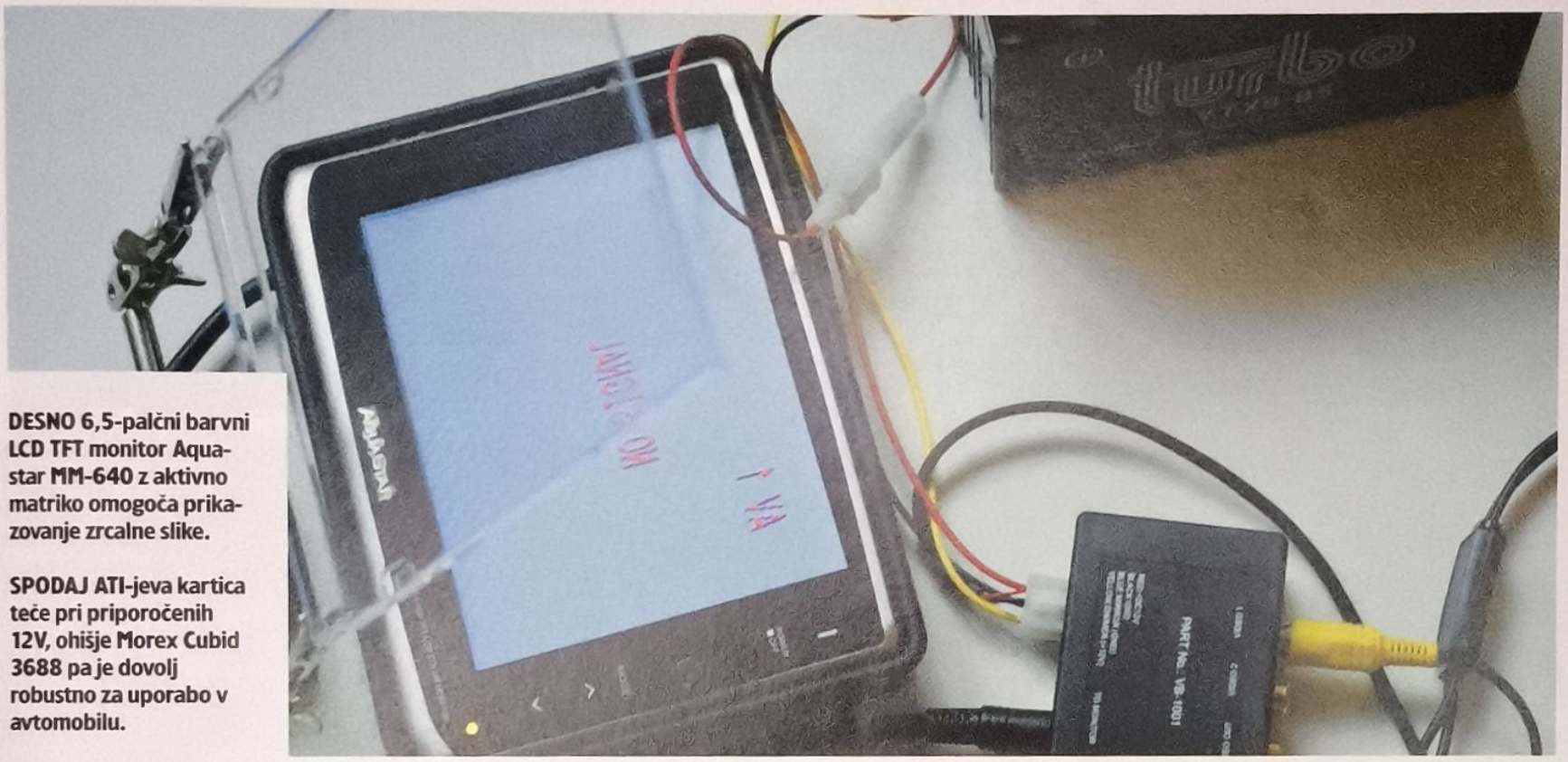
Privoščijo si jo pa lahko samo tisti, ki imajo odveč kakšnih 16 milijončkov za nakup BMW-ja serije 5, letnik 2004, ali podoben znesek za Chevrolet Corvette. To torej pomeni, da bodo prvi, ki bodo imeli dostop do polprosojnega pogleda na svet, bogati mulci in zasebni šoferji, počasi pa se tehnologija seli tudi v napol zarjavele Forde Escorte iz leta 1993.

VOŽNJA V PRIHODNOST

Seveda pa obstaja tudi drugačen pristop k temu. Če se ne bojite umazati in če vas izrazi, kot so "inverter" in "kondenzator" ne prestrašijo na smrt, lahko preprosto izdelate lasten polprosojni zaslon. To je bil tudi izziv za nas. želeli smo preskočiti nekaj generacij avtomobilov in ustvariti lasten delujoč polprosojni zaslon v avtu.

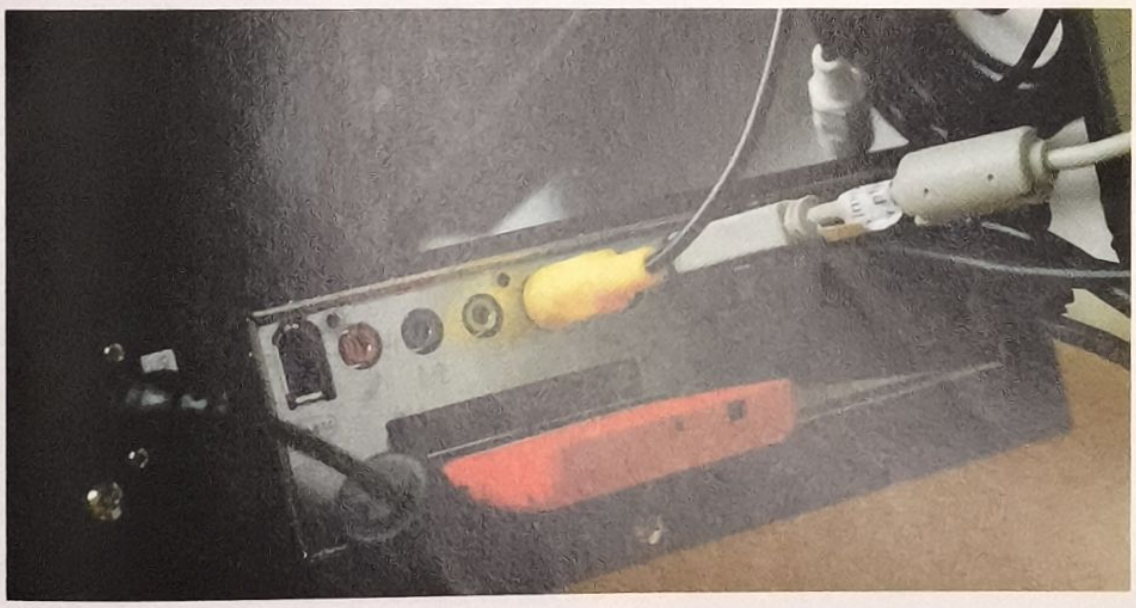
Najprej seveda potrebujete avto. Zakaj bi zapravljali cele gore denarja za nov avto, če si lahko za precej manj denarja privoščite novo vzmetenje in Hoojumovega prekrasnega Cubita P4 (**www.hoojum.com**). Na srečo smo uspeli najti Nissana Micro 1.0, zato se je vgradnja polprosojnega zaslona lahko pričela (stvar je seveda potrebno odstraniti vsak dan okoli šestih, ko se draga vrne iz službe).

Že na začetku je bilo očitno, da bo ta projekt zahte-



DESNO 6,5-palčni barvni LCD TFT monitor Aquastar MM-640 z aktivno matriko omogoča prikazovanje zrcalne slike.

SPODAJ ATI-jeva kartica teče pri priporočenih 12V, ohišje Morex Cubid 3688 pa je dovolj robustno za uporabo v avtomobilu.



val majhen in precej robusten računalnik, ki bo predstavljal možgane celotne zadeve. Kebrček Mini-ITX je bil najbolj očitna izbira, seveda pa smo iskali takega v neprebojnem ohišju.

Micra je resda majhen in cenovno ugoden avto, a ima še vedno dovolj napredno elektroniko, da je nismo mogli kar takoj predelati v prikazovalnik podatkov za polprosojni zaslon. Druga pomembna sestavina je seveda sprejemnik GPS. Za konec pa smo se pošteno namučili tudi pri nameščanju glavne zvezde naše predstave, dejanskega polprosojnega zaslona.

Pri sestavljanju samega zaslona se lahko odločate med dvema pristopoma, in sicer med prikazovalnikom na vizorju čelade, kot ga pozna Apache Longbow, ali nagnjenim zaslonom, kot ga poznamo iz F18/Tornada. Mi smo se odločili za slednjega.

Navdih za izdelavo smo dobili pri teleprompterjih, ki jih naši vrli politiki in drugi svetovni voditelji uporabljajo, ko naslavljajo javnost. Vse, kar vidi publika, sta dva nagnjena kosa stekla na vsaki strani govorca. Steklo je iz publike videti prosojno, saj lahko skozenj lepo vidijo gostobesednega politika, ta pa v steklenih ploščah vidi premikajoče se besedilo, ki ga prebira.

V govornikov podij je vgrajen ploski monitor, ki je usmerjen v strop. Na tem monitorju je to isto besedilo – bele črke na črnem ozadju. Do tu zveni vse skupaj čisto običajno. Najbolj unikatna stvar pri tem monitorju pa je, da je besedilo prezrcaljeno. Kak meter nad monitorjem je omenjen stekleni pravokotnik. Ta je nagnjen pod kotom 45 stopinj, v steklu pa se zrcali slika z monitorja, kar pomeni, da je na steklu vidna normalno. Govorec lahko vidi publiko skozi steklo in istočasno prebira strašno komplicirane besede.

Teleprompterji uporabljajo čisto identično tehnologijo kot polprosojni zasloni v bojnih letalih. V obeh primerih se prezrcaljena slika pravilno obrne, ko se prikaže na prozorni leči, ki je nad projekcijsko napravo. Črno ozadje se zdi prozorno, belo ali barvno besedilo pa dozdevno lebdi pred pilotovimi očmi.

Zahvaljujoč Windows XP, je ustvarjanje dvojnega namizja otročje lahko. Potrebno je le odpreti pogovorno okno **Display Properties→Settings→Advanced** in postaviti kljukico v polje pri **Extend my Windows Desktop on to this monitor**. Preden pa od Windows zahtevate kaj takega, poskrbite, da bo drugi monitor dejansko priključen.

Kakor hitro se na drugem monitorju pokaže slika, lahko preizkusite polprosojni zaslon. Dobro se še spomnimo našega prvega poskusa, ko smo previdno nameščali stekleno ploščo, ukradeno iz omarice v kopalnici.

Razcepljena osebnost

Več-monitorski čudež v XP

Windows XP in odlična osnovna plošča Epia MII ponujata celo serijo možnosti podvajanja namizja, deljenih namizij in upravljanja z zasloni (do katerih dostopate preko nadzorne plošče, **Display→Settings→Advanced**), ne omogočata pa programske možnosti zrcaljenja namizja.

Kot ste doslej gotovo že ugotovili, bi brez primerne programske opreme lahko z našim projektom kar takoj zaključili. Nato pa smo izbrskali **www.vangadgets.co.uk**, kjer so nam predlagali 6,5-palčni TFT zaslon z aktivno matriko Aquastar MM-640. Ta simpatičen, z gumo obrobljen zaslon je namenjen za uporabo v terenskih avtomobilih, v tistih, ki so tako veliki, da morajo imeti nameščeno kamero na zadnjem odbijaču, seveda pa zato omogoča zrcaljenje slike, ki jo kamera posname.

UPORABNI NASVETI

- **Nikoli ne glejte v zaslon med vožnjo**
- **Če niste prepričani, katera žica spada kam, vprašajte koga, ki ve**
- **Pripravite celoten sistem še pred vgradnjo v vaš predragi avtomobil**
- **Preden se lotite rezanja armaturne plošče, sistem testirajte vsaj kak teden**
- **Polprosojni zasloni so prava vaba za tatove**
- **Inverter ni trajna rešitev**
- **Če že morate uporabiti inverter, ga ozemljite**
- **Če imate jugca, raje vložite denar za polprosojni zaslon v novo vozilo**

NAKUPOVALNI SEZNAM

Osnovna plošča Via EPIA MII 10000 1 GHz **45.800 SIT**
Ohišje Black Morex 3688 Mini-ITX **23.400 SIT**
Trdi disk Seagate 40GB 2,5-palčni **30.200 SIT**
Dodatni kabli 2,5-palčni v 3,5-palčni IDE **2.700 SIT**
RAM 512MB DDR PC2100 – združljiv z EPIA M **32.000 SIT**
CDRW/DVD Panasonic z režo 24x CDRW/DVD **34.000 SIT**
OS Windows XP Pro OEM **42.000 SIT**
Daljinski krmilnik ATI Remote Wonder (Miška ni potrebna, za testiranje je potrebna klasična tipkovnica) **6.900 SIT**
Vse komponente PC-ja smo dobili na **www.mini-itx.com**

Skupen znesek za PC 217.000 SIT

Monitor 1 Lilliput 7-palčni, občutljiv na dotik XGA TFT-LC www.mini-itx.com **71.500 SIT**
Monitor 2 Aquastar 6,5-palčni MM-640 Matrix TFT LCD www.vangadgets.co.uk **89.750 SIT**
Video kabel Kompozitni video kabel www.ebay.com **1.000 SIT**

Skupen znesek za monitorje 162.250 SIT

Držalo za zaslon Helping Hands Soldering Aid www.maplin.co.uk **3.590 SIT**
Leča za zaslon Polovica prozorne škatle za CD **30 SIT**

Skupen znesek za polprosojni zaslon 3.620 SIT

GPS Garmin GPS 90 (kateri koli GPS s podatkovnim kablom bo primeren) www.ebay.com **32.300 SIT**
GPS kabel Podatkovni kabel za povezavo Garmina s PC-jem www.ebay.com **3.580 SIT**
GPS antena GPS Active Antenna z magnetnim podnožjem www.globalpositioningsystems.co.uk **6.100 SIT**
Programska oprema za GPS Expert GPS www.expertgps.com **12.570 SIT**

Skupen znesek za GPS 54.550 SIT

Napajalnik Inverter Nikkai 450W DC-AC (N64AU 12V) www.maplin.co.uk **7.200 SIT**
Podaljšek 2 metra s 4 vtičnicami, s prenapetostno zaščito www.argos.co.uk **7.200 SIT**

Skupen znesek za napajanje 14.400 SIT

SKUPAJ: 451.820 SIT

HUD.NET

WWW.MINIITX.COM
Domača stran vseh računalnikov, ki si jih želijo vsi navdušenci nad motoriziranimi podatki – srčkanih računalnikov Mini-ITX. Ti fantje so nam velikodušno odstopili kar 95 odstotkov vse opreme za naš projekt. Obiščite to spletno stran in si ne pozabite ogledati predstavitve prihajajočih osnovnih plošč Nano-ITX (12cm x 12cm).

WWW.CARTFT.COM
Samo ime domene ni najbolj impresivno, boste pa na strani našli ogromno uporabnih informacij za vse voznike, ki se raje osredotočijo na armaturno ploščo kot na cesto.

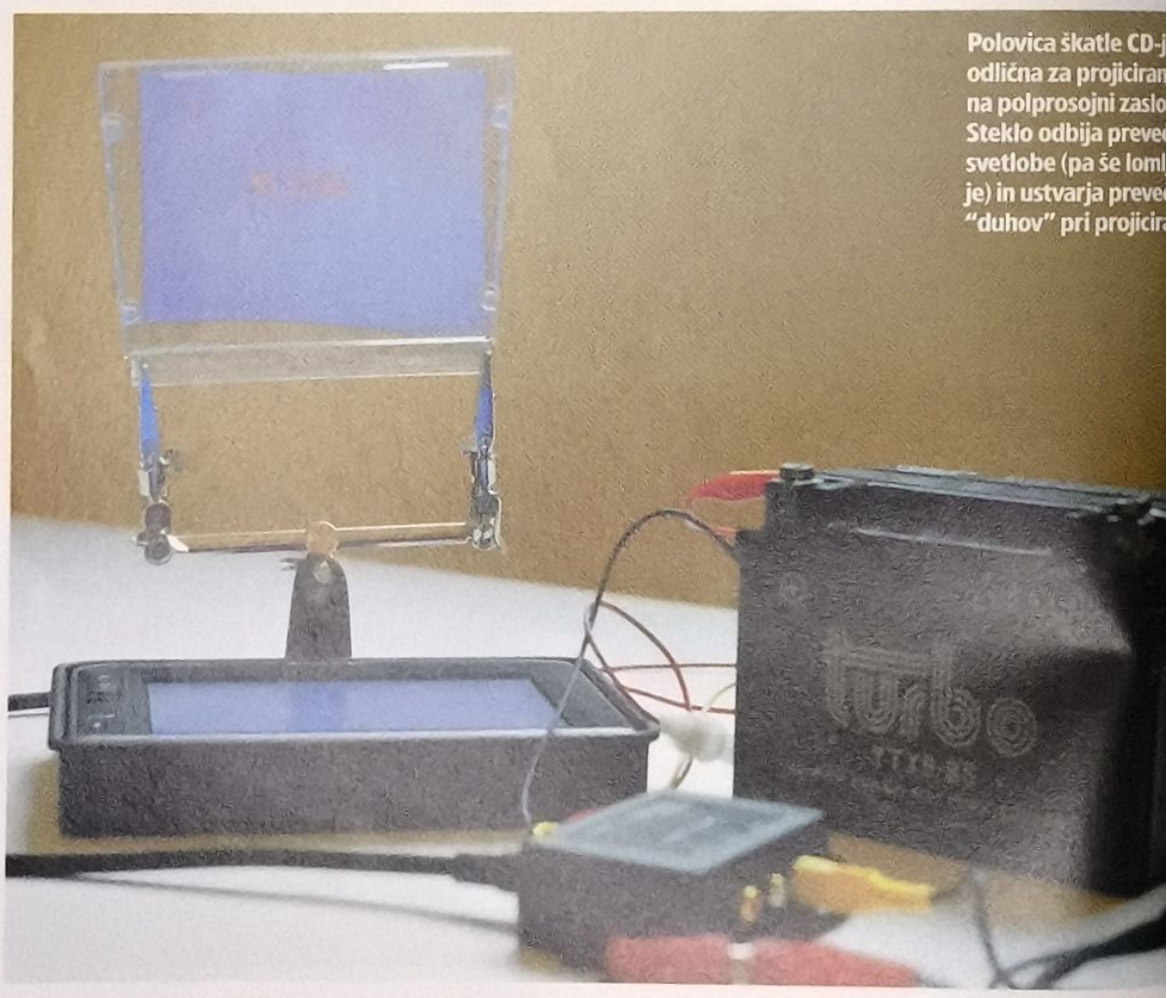
WWW.MEDIAENGINE.ORG
Modularen operacijski sistem, ki je posebej zasnovan za vgradnjo v avtomobile.

Zdravje in varnost

Avtomobili s polprosojnimi zasloni obstajajo že dolgo.

Kar zadeva zakon, nič ne preprečuje razvoja polprosojnih zaslonov. S pravnega vidika vgrajeni vizualni sistemi niso sporni, vse dokler so informacije, ki jih prikazujejo, pomembne za voznika in če seveda ne ovirajo voznikovega pogleda na dogajanje na cesti.

Eno pa je jasno: prepovedano je vse, kar bi lahko oviralo voznikovo koncentracijo na vožnjo. Sem spadajo tudi na dotik občutljivi zasloni, na katerih lahko preverjate TV spored med vožnjo. Če ste trdno odločeni vgraditi kaj novega v vaš avto, si dobro zapomnite, da je vse, kar ne vključuje glasbe in nujnih podatkov, rezervirano za trenutke, ko avto stoji čisto pri miru.



Polovica škatle CD-j odlična za projiciran na polprosojni zaslo Steklo odbija preve svetlobe (pa še lomi je) in ustvarja preve "duhov" pri projicira

Monitor je bil nastavljen tako, da je prikazoval zrcalno sliko, kar se je prikazalo na steklu, pa je bilo dejansko prav obrnjeno. Na našo grozo pa je bila slika v steklu neverjetno popačena.

Nadaljnji eksperimenti pa so pokazali, da je steklo preveč učinkovit reflektor, da bi ga lahko uporabljali za doma narejen polprosojni zaslon (če sploh ne omenjamo dejstva, da je precej nevarno). Prozorna plastika veliko manj učinkovito lomi svetlobo, zato smo na prazni škatli CD-ja dobili neprimerno bolj jasno sliko. To je bilo tudi vse, kar smo potrebovali – škatla za CD, ki stane celih 30 tolarjev, če kupite čisto novo v trgovini.

> **SAM ZASLON PA SE JE POKAZAL KOT BOLJ KOMPLICIRANA ZADEVA**

VOZNI TEST

Ko smo napravo preizkusili v dnevni sobi in ugotovili, da dejansko deluje, je bila namestitev v avtomobil mala malica. Vsekakor pa vam priporočamo, da sprva testirate tako, da bo PC na sovoznikovem sedežu, saj se zna zgoditi, da boste morali kar nekajkrat spreminjati nastavitve in ponovno zaganjati računalnik, da bo programska oprema počela točno tisto, kar želite.

Za testni poligon so bile izbrane ulice Richmonda v Surreyju. Tudi če niste zasvojeni z adrenalinom, je ob speljevanju težko potlačiti Chucka Yeagerja v sebi, zato še najbolj prestrašeni vozniki s tako opremo bolj suvereno pritiskajo na plin. Po sestavljanju in nameščanju precej kompleksne naprave v avto je edino pravilno, da ste za vse delo tudi primerno poplačani.

Predvajanje DVD-jev in igračkanje z na dotik občutljivim zaslonom je eno, saj verjetno veste za kakega avtomobilskega navdušenca, ki se je s tem že igračkal. Polprosojni zaslon pa je stvar naslednje generacije.

V trenutku, ko se kazalec, ki ga usmerja *ExpertGPS*, prvič obrne v smer, kamor bi morali zapeljati, je jasno, da je ta tehnologija prav tisto, kar smo si od nekdaj želeli. Utripajoči kazalec se poravna, ko zaključite ovinek, da boste točno vedeli, da vas bo cesta, po kateri potujete, pripeljala do doma. Ko se prižgejo zavorne luči avtomobila pred vami ali ko se spremenijo luči na semaforju, vam nič ne bo oviralo pogleda – vaše oči so lahko lepo uperjene na dogajanje pred vami.

Na prvi vožnji je dobro imeti s seboj tudi tipkovnico, saj boste morali sproti vnašati osebne smerne točke, s

Od blizu: Kaj potrebujete

Pravi seznam za cestnega bojevnika.

Utripajoče srce **Vse to poganja osnovna plošča Via EPIA MII Mini-ITX, varno spravljena v robustnem ohišju Morex Cubid 3688. Poleg integriranega 1GHz procesorja, se lahko MII pohvali z vgrajeno grafično in zvočno kartico. Ker se pogosto uporablja z aplikacijami za zajem videa, ima kompozitni video izhod. Uporabna je tudi reža za kartice CompactFlash, saj močno olajša prenos podatkov in glasbe v avto.**

Teoretično bi lahko v avtomobilu uporabljali kateri koli PC, če le uporabljate inverter. Če želite zagotoviti varnost računalnika in preprečiti morebitno škodo na električni napeljavi v avtu, pa uporabite računalnik, ki uporablja 12V: to velja tako za računalnik, kot tudi za oba monitorja.

Vedno povezani **Zakaj ne? SiMobil Vodaphone je predstavil podatkovno kartico PCMCIA 3G/GPRS, ki je sicer eksotičen, a uporaben dodatek.**

Navigacija **Kateri koli GPS s podatkovnimi vrati bo zadostoval za zbiranje podatkov o potovanju. Mi smo uporabili Garmin GPS 90, ki smo ga na eBayu dobili za dobrih 32 tisočakov. Vaš GPS se bo aktiviral ob zagonu, dodatna programska oprema za navigacijo pa bo poskrbela za primeren prikaz na polprosojnem zaslonu. www.expertgps.com**

Zaslon **Sam polprosojni zaslon je polovica škatle CD-ja na nosilcu, ki projicira zrcalno sliko z monitorja Aquastar.**

pomočjo katerih vas bo programska oprema "kognitivno umestila" v vaše domače okolje. Seznam standardnih smernic za večino evropskih mest lahko najdete na spletnih straneh navdušencev nad GPS, prav tako pa obstaja obsežna literatura, v kateri boste našli točne zemljepisne položaje pomembnih turističnih točk, hotelov in drugih ustanov.

Ne glede na to, kako boste vnašali smerne točke, pa je najbolj impresivna možnost te tehnologije ta, da vsa tehnologija temelji na vožnji. Črno slikovno ozadje je popolnoma prosojno in je le ena od dveh prepoznavnih smernih točk sta dovolj, da povečata vašo pozornost pri vožnji. Tak domač polprosojni zaslon pa seveda ni popoln; najbolje je viden v poltemi, prav tako pa je na vetrobranskem steklu delno vidna vsebina polprosojnega zaslona, kar zna marsikoga motiti. Vse omenjene pomanjkljivosti pa so malenkostne in jih je z dodatnim testiranjem mogoče odpraviti.

GLASOVNO KRMILJENJE

Programska oprema za glasovno krmiljenje je dobrodošel dodatek. Tudi če boste navigacijski program vestno učili vseh novosti in kljub temu, da ima *ExpertGPS* izjemno intuitiven vmesnik, pa si boste občasno vseeno zaželeli približati ali oddaljiti pogled. Če se boste odločili, da boste za vse to uporabljali samo na dotik občutljiv zaslon, vas prosimo, da nam poveste, ko boste naslednjič na cesti, da lahko ostanemo varno doma, medtem ko se vi ubadate z zaslonom namesto s samo vožnjo.

Voice Mate Professional (**www.voicematepro.co.uk**) ponuja ogromno za zahtevanih 7.200 tolarjev in z vgrajenim mikrofonom vam oči nikoli ne bo treba umikati s ceste, saj boste lahko smerne točke varno vnašali kar med vožnjo. ATI-jev brezžični daljinski krmilnik Wonder Wireless Remote je prav tako nujen del opreme, saj omogoča zagon in krmiljenje brez uporabe tipkovnice ali miške.

Mesto krmilnika pa je med vožnjo v predalu. Izvlecite ga takrat, ko se želite postavljati z multimedijskimi zmogljivostmi vgrajenega 1GHz računalnika, medtem ko čakate pred semaforjem.

ExpertGPS lahko s kompasom prikaže smer, v katero vozite in hitrost, a privzeto sivo ozadje za ta plavajoča okna, ki ga uporablja program, ni tako učinkovito kot črno slikovno ozadje. Če bi bil prikaz hitrosti in kompasa bolj jasen, bi bil polprosojni zaslon popoln, zato se splača poslati kakšno pisemce gospodom pri **www.expergps.com**, da bi to tudi dejansko naredili.

Prepričani smo, da je ta koncept le korak ali dva oddaljen od tega, da bi bil dovolj zanesljiv za trajno namestitev v današnji moderen in mobilen življenjski slog. **PCF**

DESNO Zaslonček je mogoče sneti, tako da med vožnjo ne boste prestrašili drugih voznikov.

SPODAJ Polprosojni zaslon v akciji. Prikazuje podatke sledne programske opreme.

SPOZNAJTE BESEDJE

GPS Global Positioning System. Ti se zanašajo na geo-stacionarne satelite. To so sateliti, ki krožijo skupaj z Zemljo in imajo stalen položaj. GPS si izmenjuje radijske signale s temi sateliti in tako ugotavlja svojo zemljepisno dolžino in širino.

3G Mobilna omrežja "tretje generacije" sedaj ponujajo pretok podatkov do 360kbps. To je širokopasovna povezava v vaši dlani.

Lomljenje Gre za popačenje slike med gledanjem le-te skozi kak medij.

JAZ IN TI IZ OČI V OČI.

HP predstavlja svoj najnovejši tehnološki dosežek: digitalni fotoaparat Photosmart R707! S pomočjo funkcije Adaptive Lighting se tako kot vaše oko prilagaja na svetlobo, zato lahko ovekoveči tudi malce temnejše trenutke. Z izjemno ločljivostjo jih boste ujeli takšne, kot ste jih videli. Za vrhunske rezultate svojih fotografij uporabite funkcijo HP Image Adviser. Pri večjih formatih si pomagajte s panoramskim predogledom. Če pa želite blesteti s portreti, vam bo v pomoč sistem za odstranjevanje rdeče barve v očeh.

Digitalni fotoaparat HP Photosmart R707

Resolucija 5.1 milijona točk
Zoom 24x - 3x optični in 8x digitalni
Vgrajeno: HP Real Life Technologies
32MB interni pomnilnik
Li Ion baterija 1050mA, AC adapter priložen
Priložen program: ArcSoft Panorama Maker
Prvi digitalni fotoaparat z vgrajenim "Red Eye Removal" sistemom v sami napravi
Možnost panoramskih posnetkov (združitev do 5 posnetkov)
Zajemanje slike in zvoka

cena: 81.945,00 SIT*
(cena z DDV: 98.334,00 SIT)
*cena je priporočena

hp invent

Izdelek lahko kupite v bolje založenih trgovinah: Big Bang, BOF in Harvey Norman po vsej Sloveniji.

©2004 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Slike so simbolične. Cene so priporočene. Za morebitne napake v tisku ne odgovarjamo. Hewlett-Packard ... Ljubljana.

Tistega deževnega dne

Kolo takole ležim v bolnišnici in nimam pametnejšega dela, kot da pišem uvodnik, si ne morem kaj, da ne bi pogrešal dostopa do interneta. Človek se tako navadi nanj, da sem verjetno dajal videz razvajenega otroka v kakšnem hollywoodskem filmu, ki, ko pride na neznano (beri odročno) območje, takoj začne tarnati, kako mobilni telefon nima signala. Pogovarjal sem se namreč s sotrpini v sobi o tem, kdo je bil prvak v formuli 1 leta 1968.

Pravim, ni problema, bomo pogledali na net. Boš vraga! Še dobro, da sem lahko uporabil pristop VIP (ne, to ni hrvaški ponudnik mobilnih storitev) in si po posredovanju prijatelja napeljal omrežni dostop iz sobe glavne sestre oddelka. Nejasnost se je brž razjasnila, jaz pa sem sklenil, da ne grem v bolnišnico na operacijo, dokler ne bodo ponujali brezžičnega dostopa do interneta. Najverjetneje to ne bo kar jutri...

pisma@pcformatslo.net

Novosti srednjega razreda

nVidia GeForce 6800GT proti ATI Radeonu X800 Pro – vojna grafičnih kartic divja naprej... **str. 38**

PCFormat - ovi strokovnjaki

ANDREJ POTOĆNIK
Andreju smo tokrat milostno odpustili lenarjenje, saj so ga v bolnišnici olajšali za osebni peskovnik.

BARBARA BANOVIČ
Z dlančnikom je poslikala vse v pisarni, nato pa to nadaljevala s svojim čisto novim digitalnim fotoaparatom.

ALJOŠA HANCMAN
Nova Nokia ga je čisto prevzela, zato je izkoristil uredniške privilegije in si jo je takoj prisvojil. Malce zamerimo.

UROŠ JAUŠOVEC
Ta mesec se je Uroš aktivno pripravljal na pravo poletje, ko bo treba računalnik spet pošteno ohladiti.

MATEJ SLANIČ
Tokrat smo Mateja izkoristili za tovorno živinče, da nam je pomagal prenašati škatle z opremo.

TOMAŽ KOTNIK
Tomaž si je ta mesec izbral najbolj udobno delo, saj je šilil izvijače za vse tiste, ki smo res nekaj počeli.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič.
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega.
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup.
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši.
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*.

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja
igrače

v tej številki

str. 36 Dothan
str. 38 Nove grafične kartice
str. 42 Procesorji
str. 44 Sony MZ-NH1
str. 44 HP Photosmart R707
str. 45 BenQ FP767-12
str. 45 NEC LT170
str. 45 Leadtek A350 XT TDH
str. 46 Predstavitev knjig
str. 46 Zire 72
str. 47 Presis
str. 47 Google Gmail
str. 48 Nokia 6230
str. 48 Terratec Cinergy 200 USB EM
str. 48 Plextor PX712-A
str. 49 Z-Board
str. 49 Asus A8V Deluxe
str. 49 Programska oprema

Intel Pentium-M 745 1,8GHz

Intelov novi procesor Dothan obljublja višje hitrosti in boljše upravljanje porabe. Kako se pa obese pri najzahtevnejših multimedijskih aplikacijah?

Cena Prodaja se samo z notesniki Več informacij www.intel.com

Nekaj več kot leto dni je preteklo, odkar je Intel predstavil procesor Pentium-M, s kodnim imenom Banias. Od prvega trenutka so ta procesor za notesnike vsi vse povprek hvalili, posebej zaradi impresivnih zmogljivosti kljub nizkim frekvencam in splošne učinkovitosti. Intel pa je sedaj predstavil drugo generacijo Pentiuma-M, s kodnim imenom Dothan.

Kljub temu, da je izvirni Pentium-M precej mlad, pa boste presenečeni, če vam povemo, da je tudi Dothan, prav tako kot revizija Intelovega procesorja Pentium 4 Prescott, izšel kar šest mesecev kasneje, kot so pri Intelu načrtovali.

V SRCU INTELA

Seveda se Intelu na trgu mobilnega računalništva ne rabi muditi. Pentium-M in njemu pridružene možnosti Centrino, ki so med ostalim omogočale tudi brezžično povezavo, sta še dodatno utrdila Intelov vodilni položaj na tem področju, ki ga je uspešno obdržal celih 12 let.

Delno je razlog tega tudi dejstvo, da je AMD mobilni trg v zadnjem času praktično zanemaril, a bodimo iskreni: Pentium-M je preprosto odličen izdelek. Kot prvi procesor, ki je bil razvit izključno za uporabo v notesnikih, predstavlja veliko bolj učinkovito rešitev za mobilno računalništvo kot tlačenje predelanega čipa za namizne računalnike v miniaturno ohišje notesnika.

Medtem ko je Pentium-M porazil vse tekmece, pa se je Intel končno otresel tudi tega, da je delal samo na višaju frekvence, kar je vidno tudi pri večjem bratu, Pentiumu 4. V zadnjem letu in pol je frekvenca P4 poskočila za manj kot 400MHz.

Zakaj torej tolikšna norija okoli Dothana? Največ prahu se je dvignilo zaradi zvišanja frekvence do 2GHz, na voljo sta pa tudi procesorja s frekvenco 1,7GHz in 1,8GHz (ki smo ga tudi testirali). Še bolj pomemben je prehod s 130nm proizvodnega procesa na 90nm, zaradi česar je lahko čisto vsaka komponenta procesorja še manjša kot doslej. To torej pomeni, da je Dothan s 140 milijoni tranzistorjev (skoraj dvakrat več kot predhodnik) praktično identično velik kot Banias. Takšno krčenje komponent znotraj procesorja seveda omogoča višje frekvence in večjo učinkovitost. To pa v bistvu ni čisto res, saj se je pokazalo, da je 90nm P4 bolj vroč in zahteva več energije kot Banias. Če pomislimo, da ima Dothan dvakrat več tranzistorjev, lahko deluje pri viših frekvencah in je zgrajen na isti 90nm tehnologiji kot Prescott, je to kar precejšen dosežek.

> **NAJVEČ PRAHU JE DVIGNILO ZVIŠANJE FREKVENCE DO 2GHZ**

DVIG ZMOGLJIVOSTI

Omembe vredne izboljšave so tudi podvojena količina predpomnilnika na celih 2Mb, izboljšave v tehnologiji, zadolženi za predvidevanje operacij, ki bi naj zmanjšala količino zapravljenih ciklov, ter izboljšan dostop do podatkovnih registrov čipa. Vse to bi naj pripomoglo k 10-odstotnemu poskoku v zmogljivostih v primerjavi z Baniasom. Tako vsaj trdijo pri Intelu.

Naši testi so pokazali, da je 1,8GHz Dothan znatno hitrejši kot 1,6GHz Banias, a le po sami frekvenci (12,5 odstotkov več), ostalih 10 odstotkov prednosti pa preprosto ni zaznati.

Nekoliko pa so nas razočarale tudi Dothanove zmožnosti dekodiranja videa, saj ni bil ravno uspešen pri dekodiranju demo datotek WMV9, ki jih je Microsoft predstavil na svoji spletni strani (preizkusite srečo na **www.microsoft.com/windows/windowsmedia/content_provider/film/ContentShowcase.aspx**), ne da bi izpustil nekaj slik. Sumimo, da Dothana ovira skromno, 400MHz vodilo in pomnnilnik 333DDR, ki ga podpirajo Intelovi nabori 855. Intelov nov nabor Alviso za Pentuim-M, ki bo podpiral

JE KONEC ZABAVE ZA PENTIUM 4?

Zdaj, ko je Intel napovedal, da je linija procesorjev Pentium 4, kot jo poznamo, obsojena na propad, nas zanima, če se bo Pentium-M kmalu pojavil v namiznih računalnikih.

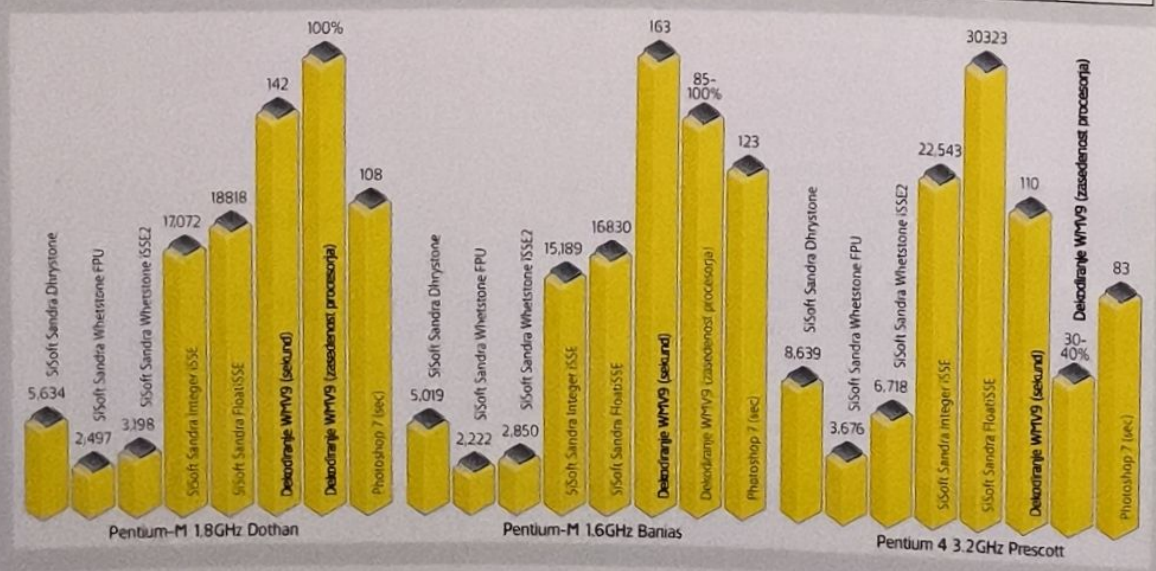
Odhaja Razvoj Tejasa, ki bi naj naslednje leto zamenjal Pentium 4, je bil uradno prekinjen. Namesto njega razvijajo čisto nov procesor z dvema jedroma, ki si delita en sam predpomnilnik.

Prihaja Po ukinitvi Tejasa se je mnogo prstov uperilo prav v Pentium-M kot zasnovo za nove procesorje z dvema jedroma, ki bodo predstavljeni naslednje leto. Pa imajo pri Intelu dovolj časa za vključevanje funkcij, kot so hipernitnost, nabor SSE3 in vsaj 800MHz sistemsko vodilo, ki jih ima sedanji Pentium 4? Kaj pa 64-bitno procesiranje? V to iskreno dvomimo. Vsekakor bomo pa naslednje leto dočakali procesor Pentium 4 z dvema jedroma. A le brez strahu – Intel je za leto 2005 napovedal tudi procesor Pentium-M z dvema jedroma.

DESNO Se je čakanje splačalo? Nova generacij Pentium-M je tukaj.

POGLED OD BLIZU

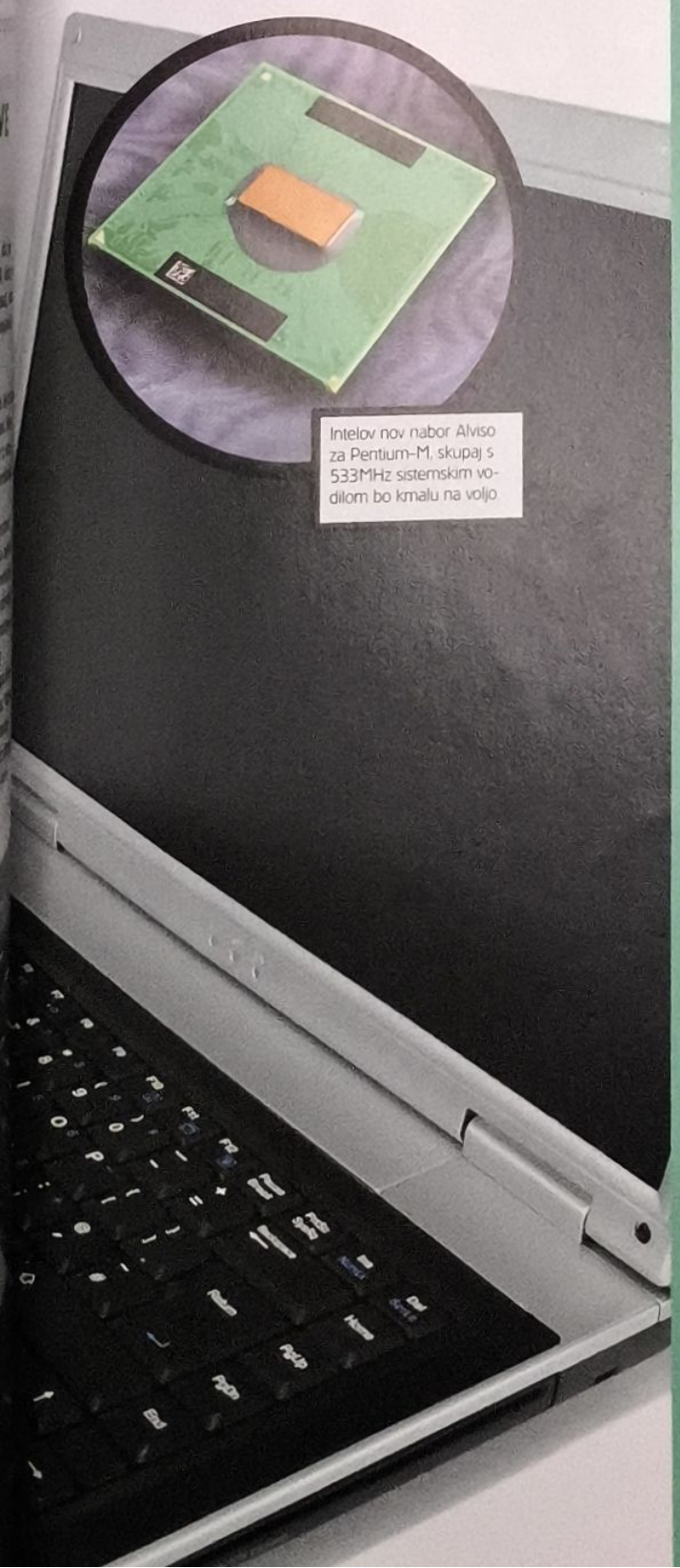
Številke povedo vse



533MHz sistemsko vodilo in dvokanalni pomnilnik DDR2, bi naj prišel v prodajo proti koncu leta. Ker postajajo multimedijske zmogljivosti vedno pomembnejše tudi pri notesnikih, bomo seveda pozorno spremljali, če bo kombinacija Alvisa in Dothana Intelove izdelke Centrino dejansko pretvorila v platforme, ki bodo lahko uspešno zamenjale namizne računalnike. **PCF**

Tip procesorja	32-bitni, združljiv z X86
Fizične lastnosti	90nm, raztegnjen silicij, 140 milijonov tranzistorjev, 83,6mm2
Nabor čipov	Intel 855
Frekvenca	1,8GHz (600MHz SpeedStep)
Sistemsko vodilo	400MHz, enokanalni pomnilniški krmilnik
Predpomnilnik	2Mb L2
Najvišja poraba energije	21W
Nabori multimedijskih ukazov	MMX, SSE, SSE2

PCF74% "Pentium-M se sicer lepo razvija, ni pa nič spektakularnega."



Intelov nov nabor Alviso za Pentium-M, skupaj s 533MHz sistemskim vodilom bo kmalu na voljo

anni

Podutiška 92, 1000 Ljubljana 01|583 99 99 www.anni.si

SISTEMI

ANNI CIRKON
Cena z DDV brez monitorja:
79.411 SIT
Osnovna plošča z integrirano zvočno, grafično in mrežno kartico
Procesor Intel Celeron 2400MHz
Spominski modul DDRAM 256MB, 400MHz
Trdi disk 40GB, 7200rpm
CD Rewritable enota 52x32x52x
Disketna enota 3.5", 1.44MB
Ohišje Midi ATX z napajalnikom, front USB
Tipkovnica Multimedijska SLO, Miška,
Podloga za miško
Aktivni zvočniki

ANNI BISER
Cena z DDV brez monitorja:
100.354 SIT
Osnovna plošča z integrirano zvočno in mrežno kartico
Procesor Intel Celeron 2400MHz
Spominski modul DDRAM 256MB, 400MHz
Trdi disk 80GB, 7200rpm
CD Rewritable enota 52x32x52x
Disketna enota 3.5", 1.44MB
Grafična kartica ATI RADEON 9200SE,128MB DDR, DVI, TV
Ohišje Midi ATX z napajalnikom, front USB
Tipkovnica Multimedijska SLO, Miška Logitech Pilot Optical 596, Podloga za miško, Aktivni zvočniki

ANNI DIAMANT
Cena z DDV brez monitorja:
182.469 SIT
Osnovna plošča z integrirano zvočno kartico 5.1 in mrežno kartico
Intel® Pentium® 4 2.8GHz/800, 512kC
Spominski modul DDRAM 512MB, 400MHz
Trdi disk 120GB, SATA, 7200rpm, 8Mb cache
DVD ROM 16xDVD/48xCD, črne barve
CD Rewritable enota 52x32x52x črne barve
Disketna enota 3.5", 1.44MB črne barve
Grafična kartica ATI RADEON 9600SE, 128MB DDR, DVI, TV
Ohišje Midi 350W, črne barve, front USB in FireWire
Tipkovnica Multimedijska SLO, Miška Logitech Pilot Optical B58 črne barve,
Podloga za miško, Aktivni zvočniki (2+1), črni

LCD ZASLONI

neovo

Neovo F415 15"	86.990 SIT
Neovo F417 17"	107.990 SIT
Neovo X17AV 17"	145.990 SIT
Neovo X19AV 19"	199.990 SIT
Neovo X20AV 20"	399.990 SIT

Kvaliteta, ki vam jo bodo zavidali!

520A zvočniki 15"	88.990 SIT
720 OEM 17"	97.990 SIT
720A zvočniki 17"	104.990 SIT
729A zvočniki, DVI, vrtljiv ekran 17"	114.990 SIT
929A zvočniki, DVI, vrtljiv ekran 19"	149.990 SIT
Plazma 42"	599.990 SIT

AOC

DIGITALNI FOTOAPARATI

SAMSUNG Digimax V5:
5,0 M točk, 12 x zoom (38-114mm)
SD kartica 32 MB
torbica,
Li-ion baterija + polnilec
84.990 SIT 5.0 MP

SAMSUNG Digimax V4:
4,0 M točk, 12 x zoom (38-114mm)
SD kartica 32 MB
torbica
68.990 SIT 4.0 MP

SAMSUNG U-CA3
3,2 M točk, 9 x zoom (38-114mm)
MPEG-4 video, MS DUO kartica 32MB
torbica
64.990 SIT 3.2 MP

SAMSUNG Digimax 370:
3,2 M točk, 12 x zoom (38-114mm)
SD kartica 32MB
torbica
49.990 SIT 3.2 MP

SAMSUNG Digimax 301:
3,2 M točk, 3 x zoom
Vgrajeni interni spomin 16 MB
torbica
33.990 SIT 3.2 MP

SAMSUNG Digimax 202:
2,1 M točk, 2 x zoom
Vgrajeni interni spomin 16 MB
torbica
25.990 SIT 2.0 MP

Polnilec za 4 NiMh baterije:
7.290 SIT

Secure digital 128 MB: **9.990 SIT**
Secure digital 256 MB: **18.990 SIT**
Secure digital 512 MB: **43.990 SIT**

ZAPISLJIVI MEDIJI

CD-R Slim 10 kos	770 SIT	DVD+R medij 4.7GB, 4x speed	279 SIT
CD-R Slim Cake 25 kos	1.590 SIT	DVD-R medij 4.7GB, 4x speed	279 SIT
CD-R Slim Cake 50 kos	2.590 SIT	DVD+R medij 4.7GB, 4x speed, Cake 25kos	5.690 SIT
CD-R Slim Cake 100 kos	4.990 SIT	DVD-R medij 4.7GB, 4x speed, Cake 25kos	5.690 SIT

PRENOSNIKI

GERICOM HUMMER
15,1" zaslon TFT matrika, Ločljivost 1024x 768, Intel Celeron 2,4GHz, 256MB DDR delovnega pomnilnika, Nabor čipov Intel 82845GL, Trdi disk 30GB, CDRW/DVD enota, Zvočna k. 16bit full duplex, TV izhod, 4 x USB 2.0, Drsna ploščica, Smart Li-ion baterija, VGA izhod, Paralelni port, fax modem 56k, mrežna 10/100, 39x345x282mm, teža: 3,5 kg
229.900 SIT
Z Windows XP - 244.900 SIT

GERICOM HUMMER AMD
15,1" zaslon TFT matrika, Ločljivost 1024x 768, AMD Athlon Mobile 2500+, 512MB DDR delovnega pomnilnika, ATI Radeon 9600 Mobility 64MB, Trdi disk 60GB, DVD RW enota, Zvočna k. 16bit full duplex,PCMCIA 1 x Type II, TV izhod, 4 x USB 2.0, Drsna ploščica, Fire-Wire IEEE 1394,Smart Li-ion baterija, VGA izhod, Paralelni port, card reader 3 in 1fax modem 56k, mrežna 10/100, 39x345x282mm, teža: 3,5 kg
339.900 SIT

Za ostalo ponudbo prenosnikov Gericom poglejte na www.anni.si

USB KLJUČI

	USB 128MB	USB 256MB	USB 512MB
USB KLJUČ	9.240 SIT	15.360 SIT	33.480 SIT
USB KLJUČ rubber odporen na udarce	10.080 SIT	16.200 SIT	35.880 SIT
YOYO MP3, LCD, Radio, Mic, Slušalke	19.990 SIT	27.990 SIT	44.990 SIT

TECH TRADE

www.techtradecenter.si
tech.trade@siol.net
Tel: 01 / 434 01 08
Fax: 01 / 434 01 09

SPREMLJAJTE DOGAJANJE NADZOROVANEGA PROSTORA NA DALJAVO PREKO ZAŠČITENEGA UPORABNIŠKEGA SPLETNEGA VMESNIKA NA INTERNETU, KADARKOLI TER KJERKOLI SE NAHAJATE. POSNAMITE DOGAJANJE NA TRDI DISK TER Z ENOSTAVNIM ORODJEM HITRO PREGLEJTE DOGAJANJE OB DOLOČENI URI TER DNEVU.

GeoVision

ZA VIDEO NADZOR STANOVANJSKIH HIŠ IN POSLOVNIH PROSTOROV PRIPOROČAMO VIDEONADZORNO KARTICA GV250-4 (ZA VGRADNJO V RAČUNALNIK) Z LASTNOSTMI:

- priklop za 4 kamere
- snemanje in predvajanje: 16 sličic/sek
- ločljivost snemanja 640x480 pik
- kompletna programska oprema
- snemanje samo gibanja
- pregledovanje posnetih materialov po datumu, uri...
- možnost nadzora preko mreže, interneta, modema
- kapaciteta 80GB trdega diska zadostuje za 30 dni!

samo **59.900,-** SIT

KARTICE IMAJO MOŽNOST PRIKLOPA ZA 4/6/8/16 KAMER. ODLIKUJE JIH ODLIČNA PROGRAMSKA OPREMA, KI SE STALNO RAZVIJA IN IMAJO **2 LETI GARANCIJE.**

NOVOST NA SLOVENSKEM TRŽIŠČU:

ZAVARUJTE SVOJE PREMOŽENJE Z VODOODPORNIMI IR KAMERE, KI PRIKAZUJEJO SLIKO V POPOLNI TEMI! ZA JASNOST TER ČISTOST SLIKE PA POSKRBIJO SONY CCD SENZORJI.

-DNEVNO/NOČNA VODOODPORNA BARVNA KAMERA VC-819D(1/4" SONY CCD,420TVL) samo **29.900,-** SIT
-DNEVNO/NOČNA VODOODPORNA BARVNA KAMERA VC-827D(1/3" SONY CCD,420TVL) samo **39.900,-** SIT

ZAUPANJE JE DOBRO, NADZOR JE BOLJŠI!

VC-827D
IR diode osvetljuje do 25m!
Vgrajen objektiv : 6mm/F1.5

VC-819D
IR diode osvetljujejo do 15m.
Vgrajen objektiv : 4,3mm/F1.5

-MINI BREZŽIČNA DNEVNO/NOČNA KAMERA 208C + SPREJEMNIK... samo **19.900,-** SIT

MODNA OHIŠJA Z 350W NAPAJALNIKI PO SUPER CENAH!
KODA: 22170 OHIŠJE-IVORY...samo **7.490,-** SIT , KODA: 22167 OHIŠJE-ČRNO...samo **7.980,-** SIT
KODA: 22169 OHIŠJE-SREBRNO.....samo **7.990,-** SIT

TISKALNIK EPSON C43UX !!! SUPER CENA !!!
Tiskalnik odlikuje hitra in enostavna uporaba, visoka ločljivost 2880 x 720 dpi, napredna tehnologija natančnega izpisa PhotoEnhance4.. samo **13.790,-** SIT

USB prenosni disk - ključek **128MB** USB 2.0 FLASH DISK... samo **8.890,-** SIT
USB prenosni disk - ključek **256MB** USB 2.0 FLASH DISK... samo **16.340,-** SIT

ZVOČNIKI SUB+WOOFER 980W 2:1+ FM RADIO Zvočni sistem Mercury Vas preseneti z obliko inzvokom. 2.1 prostorski zvok je kakovosten od globokih tonov do srednjih in pri visokih zadovolji s čistostjo zvoka... samo **6.420,-** SIT

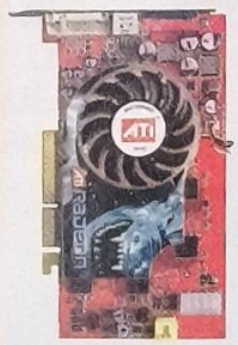
DIVX PREDVAJALNIK KISS DP 1000 S PODPORO ZA SLO PODNAPISE!
... samo **44.900,-** SIT
TV KARTICA Mercury omogoča TV, video snemalnik, zajem slike v visoki ločljivosti, uporaba video konference, poslušanje FM radio, prebiranje teletexta, priložen daljinski upravljalec
... samo **10.790,-** SIT

www.techtradecenter.si

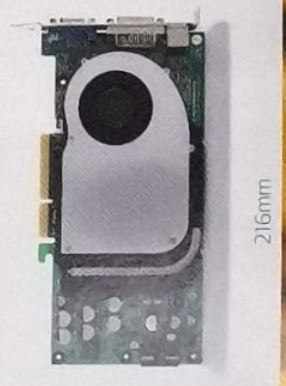
VSE CENE SO Z DDV!

PREIZKUŠENO

ATI
Vodilo AGP8x
Oblika Ena reža, en Molex
Zahtevan napajalnik 300W (pribl.)
Cevovodi za obdelavo pikslov 12
Vertex enote 6
Pomnilnik 256MB, GDDR3
Število tranzistorjev 135 milijonov
Proizvodna tehnologija 0,13, Low-K
Frekvenca jedra 475MHz
Frekvenca pomnilnika 450MHz (900MHz DDR)
Pomnilniško vodilo 256-bitno
Različica senčnika pikslov PS2.0x



NVIDIA
Vodilo AGP8x
Oblika Ena reža, en Molex
Zahtevan napajalnik 300W (pribl.)
Cevovodi za obdelavo pikslov 16
Vertex enote 6
Pomnilnik 256MB, GDDR3
Število tranzistorjev 222 milijonov
Proizvodna tehnologija 0,13
Frekvenca jedra 350MHz
Frekvenca pomnilnika 500MHz (1 GHz DDR)
Pomnilniško vodilo 256-bitno
Različica senčnika pikslov PS3.0



Grafične kartice v realnem svetu

Pozabite na paniko okoli nedavnih izidov kartic visokega razreda. Tokrat vam predstavljamo nova predstavnika cenovno dostopnih kartic naslednje generacije.

Zadnji meseci so bili izjemno razburljivi za igričarsko skupnost. Oba velikana grafične industrije sta namreč predstavila svoji najnovejši orožji, s katerimi želita do smrti pretepsti tekmeca, ob predstavi pa so igrala srca vseh navdušencev nad računalniškimi igrami in prelestno grafiko.

KAKO SMO TESTIRALI

Ko pri *PCF* igramo, igramo pošteno. To drži.

Da bi lahko pravilno primerjali, smo si uspeli ponovno priboriti isti računalnik z Athlonom 64 3200+, ki smo ga uporabljali za testiranje Radeona X800 XT in GeForca 6800 Ultra v zadnjih dveh mesecih. Na enak način smo pognali serijo sintetičnih in realnih testov, vključno z nekaterimi najbolj popularnimi pogoni iger, kot sta *UT2004* in *Far Cry*. Kar zadeva ločljivosti in kvaliteto slike, smo testirali pri 1.024 x 768 in pri 1600 x 1.200, z vključenim in izključenim anti-aliasingom in anizotropnim filtriranjem. Za testiranje GeForca 6800 GT smo uporabili nVidiine beta gonilnike 61.12, ATI nam je pa dostavil WHQL certificirane gonilnike (ne uradne različice gonilnikov *Catalyst*) za X800 Pro, različice 6.14.10.6436.

ZGORAJ ATI-jeva družina X800 vodi po kvaliteti slike v najnovejših 3D igrah.

ZGORAJ S trenutnimi gonilniki ima 6800 nekaj težav z določenimi senčniki.

Prve lovorike v tej grafični bitki je odnesel ATI-jev Radeon X800XT, pošast s 16 cevovodi za obdelavo pikslov, ki je lahko premagala vsak 3D pogon, znan vesoljnemu stvarstvu. So pa fantje v zelenem opravili gigantsko delo z GeForce 6800 Ultra, ki za njim zaostaja le za dlako.

OČI NA KARTICAH

Obe kartici sta torej absolutno fantastični, sta pa tudi božjastno dragi, saj obe nosita cenovno nalepko, na kateri se bohoti hudo visoka številka, zato je nakup v tem trenutku finančni samomor za večino navadnih smrtnikov. Prava tekma se torej začne tukaj – med GeForce 6800 GT in Radeonom X800 Pro.

Zgodnja primerka teh kartic za primerno ceno, bosta sicer stala svojih 100 tisočakov, če pa boste lahko krotili svojo neučakanost in počakali kak mesec ali dva, pa bodo cene še bolj užitne. In na ti kartici se splača čakati. Deležni boste vseh možnosti in velike večine zmogljivosti večjih bratov za približno tri petine cene. A katero izbrati?

To je, kot pravijo, 32-bitno, spektakularno osvetljeno vprašanje. Naj kar takoj povemo, da ATI nikakor ne spi na lovorikah, saj imajo Kanadčani pred seboj še dolgo in težko bitko. Ob izidu je bilo videti, da se lahko X800 Pro kosa s čisto navadnim GeFroce 6800 v tem cenovnem razredu. Obe kartici sta v bistvu kopiji prvakov s 16 cevovodi, le da jih imata le 12.

Prav tako pa ne spijo v Santa Clari, saj so v odgovor takoj izdali kartico GeForce 6800 GT, ki je vsekakor izjemna kartica, ki je posebej zasnovana, da bi ATI-ju pokvarila zabavo z X800 Pro.

6800 GT ima vseh 16 cevovodov za obdelavo pikslov, solidno frekvenco jedra, ki znaša 350MHz, ter 256Mb pomnilnika GDDR3, zaradi česar je dober tekmec X800 Pro, ki ima višjo frekvenco, a je bolj skop pri cevovodih. Najbolje pri vsem skupaj pa je, da ni tako energetsko požrešen kot 6800 Ultra, saj ima en sam vtič Molex in si prisvoji samo režo AGP, ne pa tudi sosednje reže PCI. Naj se igre pričnó!

Vredno ogleda PCFormat Julij 2004

ATi X800 Pro

V rdečem kotu, vajen, da je vse po njegovem, sedi okleščeni R420. Mu bo uspelo?

Cena Ok. 110.000 SIT Več informacij www.ati.com

V prejšnji številki (PCF 28) je X800 XT izvedel klasično potezo veni, vidi, vici in za malenkost prevzel vodstvo pred kartico GeForce 6800 Ultra.

Ta mesec pa nam je ATI predstavil drugo najboljšo stvar: Radeona X800 Pro. V bistvu je bil izid družine Pro načrtovan precej kasneje kot izid družine XT, in sicer komaj proti koncu letošnjega leta. Ti načrti pa so se sfižili z nVidiino predstavitvijo odlične serije 6800 s 16 cevovodi.

CEVKE, CEVČICE

Pri ATI-ju so zadrego rešili s serijo X800 Pro, ki ima čisto identičen procesor s 160 milijoni tranzistorjev, kot XT, le da so izklopili eno četvorko cevovodov za obdelavo pikslov. Rezultat je kartica z 12 funkcionalnimi cevovodi. Pri miru pa so pustili XT-jeve enote vertex, ki jih je še vedno polnih šest.

ATI se je te metode poslužil že z grafičnim procesorjem Radeon 9500, zato si zdaj navijalci verjetno že manete roke, saj računate na možnost, da bo mogoče 9800 Pro programsko predelati v polnokrvno kartico XT. Mi pa, sodeč po vzorčni kartici, ki nam jo je ATI dostavil za ta test, v te možnosti sploh ne dvomimo. Gre namreč za fizično identično kartico kot XT, ki smo ga testirali prejšnji mesec, vključno s pomnilnikom GDDR3 in serijsko številko na hrbtni strani.

Kljub temu pa je ATI jasno povedal, da bodo končne izvedbe kartic strojno zaklenjene že v tovarni, da bi onemogočili vse poskuse oživljanja neaktivnih cevovodov za obdelavo pikslov z običajnim prirejanjem BIOS-a kartice. Samo čas bo povedal, če bo to tudi res. Kakor hitro se bomo imeli priložnost poigrati s prodajno različico, vam bomo to seveda takoj poročali. Druge razlike med obema karticama pa zajemajo nižje frekvence jedra in pomnilnika, ki znašata 475MHz oziroma 450MHz (900MHz DDR).

„ŠE MANJ SE SEGREVA IN UPORABLJA 30 ODSTOTKOV MANJ ENERGIJE KOT KARTICA XT“

ZGORAJ X800 za množice?

SPODAJ LEVO X800 Pro lahko dobite za okoli 100 tisočakov.

Kombinacija nižjih frekvenc in manjšega števila cevovodov ima dve očitni posledici. Dobra novica je, da se kartica precej manj segreva in zahteva približno 30 odstotkov manj energije kot kartica XT, zaradi česar je primerna tudi za manjše računalnike. Seveda pa prinaša takšna krnitev tudi določene pomanjkljivosti: splošne zmogljivosti so precej slabše, predvsem pri višjih ločljivostih z vključenimi bonbončki, kot sta anti-aliasing in anizotropno filtriranje. Vzemimo za primer *Far Cry*, naš najljubši pogon za igro (ne pa tudi najboljšo igralno izkušnjo, saj če ste videli eno masakriranje, ste videli vsa), predvsem zaradi do nezavesti dobrih vizualnih učinkov z DX9. Pri polni ločljivosti 1600 x 1.200 in z omogočenim 4x anti-aliasingom in 8x anizotropnim filtriranjem, je igra z X800 Pro komaj igralna, saj je kartica v povprečju zmožna prikazati le 29 sličic, pa tudi splošna izkušnja ni ravno na nivoju.

Če to primerjamo z XT, je razlika še kako boleča, saj je z velikim bratom igranje prav tekoče pri 46 slikami v sekundi. Enako je tudi na vseh ostalih področjih, saj je viden približno 30-odstotni upad zmogljivosti v primerjavi z XT, ki le ima tiste dodatne štiri cevovode. Je pa res, da je *Far Cry* edina igra, ki je kartica ne zmore prežvečiti pri najvišji ločljivosti in kvaliteti slike. Največja slabost X800 Pro pa je ta, da ni zmožen premagati svoje največje nočne more, GeForca 6800 GT. A bodimo iskreni – ne gre za katastrofo, saj se je slabše odrezal le v 15 od 24 testov, s trenutnimi gonilniki pa je vsekakor pokazal, kako bi *Far Cry* moral izgledati.

KRISTALNO JASNO

Zadnji kos te sestavljanke pa se skriva v kvaliteti slike. Če odmislimo najnovejši škandal (ki ga je tokrat zakuhal ATI), je največ prahu dvignila ATI-jeva odločitev, da bo vztrajal pri 24-bitni natančnosti senčnikov in arhitekturi PS2.0, medtem ko se je nVidia odločila za teoretično bolj prefinjeno 32-bitno natančnost in tehnologijo PS3.0. V tem primeru pa vseeno prikimavamo ATI-ju, saj je obdržal vodstvo v kvaliteti slike v najbolj naprednem pogonu za igre z DX9, kar jih poznamo – torej prav v *Far Cry*.

PCF 84% *"Najvišja kvaliteta slike, zmanjka mu pa moči, da bi prevzel vodstvo"*

KAKO IRONIČNO

Medtem ko se nVidia še vedno otepa posledic prirejanja kvalitete senčnikov z 6800 v *Far Cry*, pa se je tudi ATI spotaknil, zahvaljujoč najnovejšemu prepiru o IQ. Potem ko je kritiziral nVidiine tako imenovane "brilinearne" optimizacije filtrov, so ATI zalotili pri prirejanju lastnih adaptacijskih algoritmov za filtriranje v družini R420. Kam ste skrili svoje visoke moralne standarde, fantje?

ZMOGLJIVOSTNI TESTI

Naj zabobnijo fanfare – pred vami je vojna kartic.

	1024 x 768 0xAA/0xAniso	1024 x 768 4xAA/8xAniso	1600 x 1200 0xAA/0xAniso	1600 x 1200 4xAA/8xAniso
3DMARK03				
NVIDIA GeForce 6800 GT	10809	5531	6923	3209
ATI Radeon X800 Pro	8672	4708	5278	2677
NVIDIA GeForce 6800 Ultra*	11,183	8063	7540	4708
ATI Radeon X800 XT	11,584	6511	7451	3778
HALO				
NVIDIA GeForce 6800 GT	87	64	53	40
ATI Radeon X800 Pro	74	67	47	35
NVIDIA GeForce 6800 Ultra*	83	83	62	47
ATI Radeon X800 XT	85	81	61	57
UT2004				
NVIDIA GeForce 6800 GT	200	108	120	57
ATI Radeon X800 Pro	186	126	94	64
NVIDIA GeForce 6800 Ultra*	179	120	129	63
ATI Radeon X800 XT	189	173	129	91

*Rezultati s starejšimi gonilniki 60.72

Vredno ogleda PC Format Julij 2004

nVidia GeForce 6800 GT

Ko je neznantno izgubila v bitki z ATI-jevim Radeonom X800 XT, se je nVidia postavila na noge s tem modelom.

Cena Ok. 107.000 SIT Več informacij www.nvidia.com

Na papirju ta kartica izgleda kot prav morilec Radeona X800 Pro. Konec koncev je obdržala vseh 16 cevovodov za obdelavo pikslov in čisto vseh 222 milijonov tranzistorjev, ki tiktakajo v procesorju, čeprav ima pa nižjo frekvenco jedra, in sicer 350MHz. To je še vedno le 50MHz manj kot na modelu Ultra, ki smo ga testirali pred dvema mesecema (*PCF 27*). Tudi pomnilnik je primerno hiter in z 1GHz preseže 900MHz na X800 Pro.

SLADKIH ŠESTNAJST

Ciniki se bodo verjetno spraševali, če je kartica s 16 cevovodi in tako hitrim pomnilnikom za nižjo ceno dobra tržna poteza nVidie, za vse ostale (razen ATI-ja) pa je predstavitev kartice s takšnimi specifikacijami in primerno ceno odlična novica.

> **OPREMLJENA JE Z VSEMI DOBROTAMI, OD GLAVE 32-BITNE NATANČNOSTI DO PET TEHNOLOGIJE PIXEL SHADER 3.0**

ZGORAJ 6800 GT zavzame eno samo režo. SPODAJ DESNO ima vseh 16 cevovodov.

Gre torej za kartico, opremljeno z vsemi dobrotami, ki jih ponuja NV40, od glave 32-bitne natančnosti do pet tehnologije Pixel Shader 3.0. In seveda vsemu temu dela družbo še 2D video pogon.

Slednji je popolnoma programirljiv in v teoriji omogoča strojno pomoč kodiranju in dekodiranju katerega koli video kodeka. V praksi pa obstajajo nekoliko neprijetni zapleti okoli licenciranja, je pa privzeto podprto kodiranje in dekodiranje MPEG1/2/4 in WMV9. Tisto, kar manjka, so nekoliko pretirane energetske zahteve modela Ultra, saj 6800 GT ne zahteva kar dveh priključkov za napajanje.

Če k temu prištejemo še dejstvo, da si kartica prisvaja samo režo AGP, ki ji pripada, je jasno, da ima GT veliko večji tržni potencial. Vsekakor jo bo mogoče stlačiti tudi v Shuttle PC. Ko pa boste želeli GT poganjati pri hitrostih Ultre, pa zna en sam napajalni priključek delati težave. Referenčna kartica, ki smo jo testirali, je stabilno tekla pri frekvenci jedra 400MHz in frekvenci pomnilnika 1,1 GHz DDR, začuda pa smo zaznali samo kako sliko ali dve zmogljivostnega poskoka. Pri nVidii so tudi povedali, da bo kartica samodejno znižala frekvenco, če ne bo imela dovolj energije. Zato je verjetno, da ne bo tekla pri istih hitrostih kot Ultra, tudi če bi programsko zvišali frekvenco.

KAJ SMO UGOTOVILI

Procesor NV40, ki predstavlja srce te kartice, ima popolnoma novo arhitekturo, zato se pri nVidii v bistvu še učijo, kako iz njega iztisniti kar največ. GT smo testirali z najnovejšimi gonilniki 61.12 in pridobitev v primerjavi s serijo gonilnikov 56, ki smo jo imeli na voljo, ko smo testirali model Ultra, je še kako očitna. Zmogljivostno je GT prav impresivna kartica, saj se je ob njej X800 Pro pošteno spotil. In kljub nižji frekvenci jedra v določenih igrah celo preseže to, kar je večji brat pokazal s starejšimi gonilniki. Za naslednji mesec se nam obeta ponoven test prodajne različice modela Ultra in prav radovedni smo, kakšni bodo rezultati.

SKRIVNOST KARTICE

Najboljša novica je vsekakor ta, da se lahko 6800 sedaj kosa z ATI-jevim paradnim konjem v *Far Cry*.

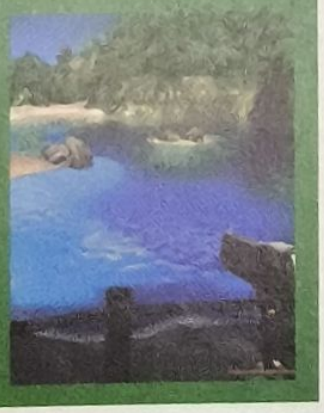
Žal pa so še vedno vidne težave s senčenjem pikslov, ki v Crytekovem magnum opusu morijo družino 6800, tudi z gonilniki 61.12. Glede na to, da je *Far Cry* član nVidiine družine "The Way it's Meant to be Played", nas to pošteno skrbi. Obljubljeno nam je bilo, da bo ta problem rešen z naslednjo izdajo gonilnikov, ki bi naj prinesla še poskok v zmogljivostih. To bo precejšen zalogaj za nVidio, zato bomo s sodbo o tem zaenkrat še počakali.

nVidia si v tem trenutku preprosto ne more privoščiti, da bi zaostajala v tako ključnem pogonu za igre. In če že kritiziramo, moramo poudariti, da se GT prav pošteno muči pri višjih ločljivostih in vključenim anti-aliasingom in anizotropnim filtriranjem. Oglejte si samo rezultate v *UT2004* in *AquaMarku*. Ne smemo pa dovoliti, da bi nas zaneslo – za zahtevano vsoto je GT prav mogočna kartica.

PCF 89% "Kralj kartic tega razreda. Nas pa skrbi kvaliteta senčenja pikslov"

BO ATI ZASENČEN?

Ena največjih prednosti specifikacije Pixel Shader 3.0 pri GeForcu 6800 je zmožnost izvajanja več kompleksnih operacij senčenja pikslov. Medtem ko se ATI-jeva, na R420 zasnovana serija X800 ustavi pri 1.536 izvršbah, jih zmore nVidiina najzmogljivejša kartica kar 65.535. Takšna je teorija. V praksi je pa tako, da verjetno nobena igra ne bo dosegla niti ATI-jeve številke, kaj šele, da bi jo presegla – vsaj ne za časa življenja obeh serij.



	1024 x 768 0xAA/0xAniso	1024 x 768 4xAA/8xAniso	1600 x 1200 0xAA/0xAniso	1600 x 1200 4xAA/8xAniso
AQUAMARK 3				
NVIDIA GeForce 6800 GT	63	46	49	28
ATI Radeon X800 Pro	59	49	47	32
NVIDIA GeForce 6800 Ultra*	63	52	52	34
ATI Radeon X800 XT	62	54	47	39
X2				
NVIDIA GeForce 6800 GT	88	71	63	44
ATI Radeon X800 Pro	88	63	58	38
NVIDIA GeForce 6800 Ultra*	91	73	63	45
ATI Radeon X800 XT	91	84	66	58
FAR CRY*				
NVIDIA GeForce 6800 GT	66	41	47	24
ATI Radeon X800 Pro	63	57	52	29
NVIDIA GeForce 6800 Ultra*	64	36	43	11
ATI Radeon X800 XT	62	61	61	46

*Rezultati s starejšimi gonilniki 60.72

NOVI ČIPI

Tokrat brez vrečke

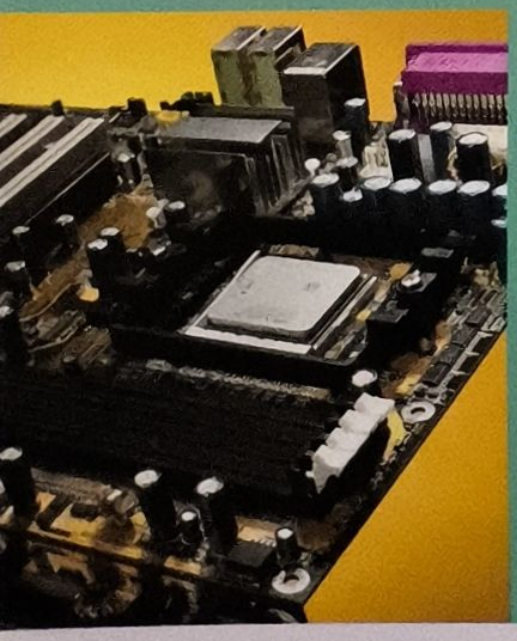
Prišel je novi dvokanalni Athlon 64. Ali se lahko Intelov P4 kosa z njim?

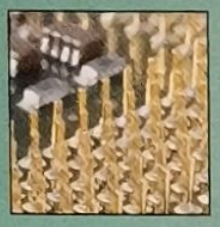
Ste pristaš Intelovega ali AMD-jevega tabora? Razen grafičnih kartic je izbira pravega procesorja ena najpomembnejših odločitev pri nakupu novega računalnika – in danes izbira med AMD-jevimi in Intelovimi procesorji ni več lahka. Če si želite izjemnih hitrosti, je Pentium 4 vaša edina izbira. Tudi če vas najbolj gane večopravilnost, boste veliko pridobili z Intelovo tehnologijo HyperThreading. Vemo pa tudi, da je Intel tisti, ki postavlja standarde, ko gre za nabor ukazov za multimedijo.

KATERI ČIP?

Ali vas skrbi, da boste občepeli v 32-bitni preteklosti, ko bo Microsoft izdal Windows XP za 64-bitne procesorje? Trenutno samo AMD ponuja zagotovljeno strojno podporo. K temu prištejte še integrirano vodilo in krmilnik za pomnilnik, ki ga ima Athlon 64 – tega Intelovi procesorji ne podpirajo.

Mogoče vas skrbi tudi temperatura, ki jo znajo razviti novi P4. Na srečo imate nas, da vam pomagamo pri izbiri, še prej pa se sprostite in si oglejte tokratne kandidate. Gre namreč za zadnje procesorje višjega razreda za namizne računalnike, ki imajo eno samo jedro. Gledate namreč v konec lepega obdobja.





Intel P4 3.4GHz Prescott

P4 je že mogoče odklenkalo, a še vedno zmore ogromno.

Cena Ok. 110.000 SIT Več informacij www.intel.com

PODROBNOSTI

Frekvenca	3,4GHz
Predpomnilnik	L1 16k, L2 1MB
Sistemsko vodilo	800MHz
Pomnilniški krmilnik	Dvokanalni, do PC3200
Število tranzistorjev	125 milijonov
Nabori ukazov	MMX, SSE, SSE2, SSE3
Dolžina cevovodov	31 stopenj

Zgradba Privoščite še zadnje lepe misli temu zanemarjenemu procesorju P4 z enim jedrom. Mama in očka Intel sta mu namreč dala le še 12 mesecev življenja, potem pa ga bosta razdedinila. Njegov, še neimenovani bratec z dvema jedroma je že vrgel oko na Prescottovo sobo in igrače. To je še bolj šokantno, če pomislimo, da je najnovejša revizija Prescotta še mladič, saj je bila predstavljena pred le nekaj meseci.

Zahvaljujoč Intelovi najnovejši 90nm proizvodni tehnologiji, ne boste našli procesorja z manjšimi sestavnimi deli, AMD-jevih 90nm čipov očitno še nekaj časa ne bomo videli. Očitno pri AMD-ju še nekaj časa ne bomo videli tudi ostalih novosti Intelove proizvodne tehnologije, za katero gigant iz Santa Clare trdi, da bi naj izboljšala zmogljivosti za kar 10 odstotkov – v primerjavi s katerim koli AMD-jevim procesorjem Athlon 64.

Kljub vsem p roizvodnim novitetam pa se morajo pri Intelu pošteno naprezati za preživetje Prescotta – čip se namreč pošastno greje in žre energijo kot noben drug procesor za namizne računalnike doslej. Tega 3,4GHz modela tudi ni lahko dobiti, čeprav je že kar nekaj mesecev od tega, ko je bil dan v prodajo.

AMD Athlon 64 FX-53

Ta čip ni poceni – a je res vreden zahtevane vsote?

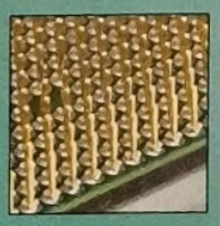
Cena Ok. 205.000 SIT Več informacij www.amd.com

PODROBNOSTI

Frekvenca	2,4GHz
Predpomnilnik	L1 128k, L2 1Mb
Sistemsko vodilo	800MHz
Pomnilniški krmilnik	Dvokanalni, do PC3200 (zahtevan ECC)
Število tranzistorjev	105 milijonov
Nabori ukazov	MMX, SSE, SSE2, 3DNow
Dolžina cevovodov	12/17 stopenj cela števila/plavajoča vejica

Zgradba Še dobro, da obstaja Jerry Sanders. Če tega brkatega mojstra za čipe ne bi bilo, bi bili prikrajšani za človeka, ki se je postavil po robu monolitski Intelovi korporaciji, tako da bi se še danes verjetno na vse pretege čudili ob računalnikih z 2GHz Pentiumom 4. Najnovejša izvedba v seriji Athlonov 64 za navdušence sicer ne prinaša nobenih posebnih novosti, kar pa še vedno ne pomeni, da ni težaven nasprotnik. Res je, da 130nm proizvodni proces zaostaja za Intelovo revolucionarno 90nm tehnologijo in da je s površino 193mm² veliko, veliko večji od Prescotta, ki ima površino le 112mm², pa še 20 milijonov tranzistorjev manj poseduje. Proizvodnja manjših čipov je seveda primerno cenejša. Ker pa so AMD-jevi procesorji običajno cenejši od konkurenčnih, pa to v bistvu niti ni problem. Dobra novica je tudi, da so se pri AMD-ju odločili uporabiti IBM-ovo tehnologijo SOI (Silicon-on-Insulator). To je eden glavnih razlogov, zakaj FX-53 zahteva le 89 vatov, medtem ko Prescott pogoltne kar 103 vate energije pri normalni uporabi.

Tehnologija Sedaj že vemo, da ima Prescott skrite možnosti 64-bitnega procesiranja. Ne vemo pa (in pri Intelu nočejo povedati), če bodo lastniki njihovih čipov lahko to 64-bitno funkcionalnost tudi vklopili, ko bodo na voljo operacijski sistemi in aplikacije. Lovoriko za



AMD Athlon 64 3800+

Če gledate v prihodnost, je 3800+ nepremagljiv.

Cena Ok. 110.000 SIT Več informacij www.amd.com

PODROBNOSTI

Frekvenca	2,4GHz
Predpomnilnik	L1 128k, L2 1MB
Sistemsko vodilo	800MHz
Pomnilniški krmilnik	Dvokanalni, do PC3200
Število tranzistorjev	105 milijonov
Nabori ukazov	MMX, SSE, SSE2, 3DNow
Dolžina cevovodov	12/17 stopenj cela števila/plavajoča vejica

Zgradba AMD bi vas rad prepričal, da je dragi procesor FX-53 samostojen prestižni izdelek. Dejstvo pa je, da imata oba procesorja enako zgradbo in sta, vsaj fizično, identična. To pomeni, da sta oba izdelana z IBM-ovo 130nm proizvodno tehnologijo Silicon-on-Insulator. Prav tako boste na čipu 3800+ našli istih 105 milijonov tranzistorjev. Zakaj torej plačevati več za FX?

Največja novost čipa 3800+ je prehod na podnožje z 939 nožicami, kar je dobrodošla novica za vse, ki kupujejo računalnik na dolgi rok. Novo podnožje bo namreč v uporabi še kar nekaj časa, kar seveda omogoča vsaj eno večjo nadgradnjo, ne da bi pri tem morali upokojiti tudi osnovno ploščo. Če pa pomislimo, da so BTX, PCI Express in DDR2 že pred vrati, bi se mogoče splačalo z nakupom še nekoliko počakati.

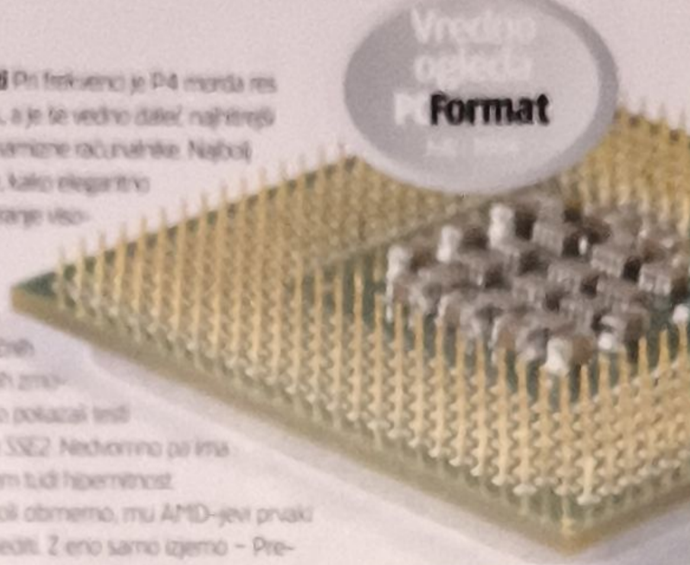
Tehnologija Še vedno nimamo nobenega 64-bitnega operacijskega sistema za domače uporabnike in praktično ničnо podporo za tovrstno procesiranje v igrah in aplikacijah. Si pa boste tudi z nakupom tega procesorja zagotovili podporo zanje, ko bodo na voljo. S prehodom na podnožje z 939 nožicami je omogočena tudi podpora dvokanalnemu pomnilniku, kar pomeni, da se lahko pri pogovoru s po-

Tehnologija Najvišja frekvenca je seveda primerljiva s katerim koli drugim procesorjem Pentium 4, se pa Prescott bolje odreže na drugih področjih. Drugonivojskega pomnilnika je kar 1Mb, vključen je nov nabor multimedijskih ukazov SSE, izboljšana pa je bila tudi Intelova tehnologija večnitnosti.

Vse pa ni tako lepo, kot se morda zdi. Da bi kar najbolj zvišali frekvenco, so bili pri Intelu prisiljeni povečati cevovode za ukaze na 31 stopenj – že Northwood je imel cevovode dolge zajetnih 20 stopenj. Slaba plat daljših cevovodov je v tem, da zna tehnologija za predvidevanje v čipu včasih zaiti na napačno pot. Daljša kot je pot, dalj časa bo procesor potreboval, da se bo spet znašel, rezultat tega pa so zapravljeni procesorski cikli. Dodatna šibkost peti Prescotta pa je ubornih 16k prvonivojskega predpomnilnika – AMD-jevi čipi Athlon ga imajo kar 128k.

Zmogljivosti Pri frekvenci je P4 morda res dosegel višek, a je še vedno daleč najhitrejši procesor za namizne računalnike. Najbolj impresivno je, kako elegantno prežveči kodiranje visoko-definicijskega videa WM9, očitno na račun močnih multimedijskih zmogljivosti, kot so pokazali testi *SiSoft Sandra SSE2*. Nedvomno pa ima besedo pri tem tudi hipernitnost.

Kakor koli obrnemo, mu AMD-jevi prvaki ne morejo slediti. Z eno samo izjemo – Prescott je zaostal za Athloni v najpomembnejši kategoriji na našem testu, in sicer pri testiranju v dejanskih aplikacijah. Zakaj točno se je Prescott tako slabo odrezal v *Far Cry*, moramo še ugotoviti, vsekakor vam bomo pa naše ugotovitve takoj sporočili.



PCF 81%

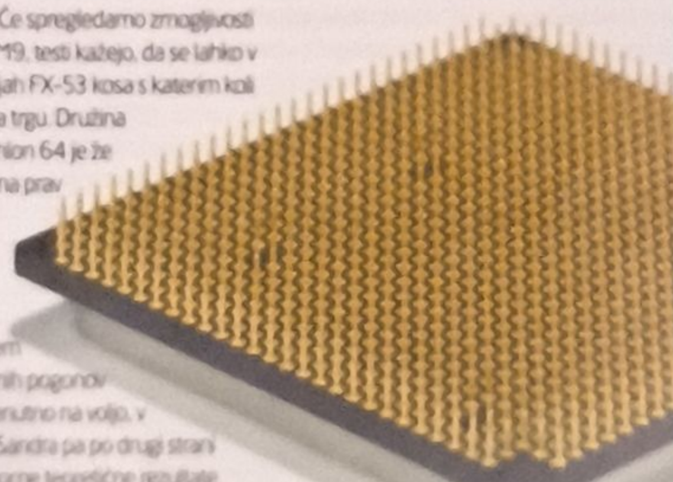
"Izjemno zmogljiv procesor. Zanima nas, kako se bo odrezala izvedba s 775 nožicami"

podporo prihajajočim aplikacijam in sistemom je torej dobil AMD, ker ponuja dejansko 64-bitno procesiranje. Prav tako z veseljem priznavamo AMD-ju, ker mu je uspelo v sam procesor integrirati več funkcij kot Intelu. Z integracijo krmilnikov za sistemsko vodilo in pomnilnik v sam procesor ima AMD teoretično prednost pri prenosu podatkov in latenci pomnilnika.

Kot vedno, pa je praksa nekoliko bolj komplicirana, eden od razlogov za to pa je ta, da Athlon FX zahteva počasnejši in dražji pomnilnik z registracijo ECC. Če pa pomislimo na Intelovo odločitev, da bo ukinil družino Pentium 4, pa se zdijo AMD-jeve odločitve o nižji frekvenci in več opravil v enem ciklu vedno bolj zrele.

Težava pri vsem skupaj je, da novi čip 3800+ ponuja čisto identične zmogljivosti za veliko nižjo ceno. Edina prednost procesorja FX je v tem, da ima odklenjen množilnik, zaradi česar ga je mogoče enostavno navijati.

Zmogljivosti Če spregledamo zmogljivosti dekodiranja WM9, testi kažejo, da se lahko v realnih aplikacijah FX-53 kosa s katerim koli procesorjem na trgu. Družina procesorjev Athlon 64 je že dolgo priljubljena prav zaradi odličnih rezultatov v igrah, saj porazi Intelovo ponudbo v enem najbolj naprednih pogonov za igre, ki so trenutno na voljo, v *Far Cry*. SiSoft Sandra pa po drugi strani pokaže bolj uborne teoretične rezultate zmogljivosti SSE3. Če ste nam vsaj malo podobni, imate verjetno visoke zahteve, ko gre za multimedijo, zato skrb tukaj ni brez osnove. Smrt za FX-53 pa je predvsem predstavitev novega Athlona 64 3800+, ki mu je zmogljivostno popolnoma enak, le da je znatno cenejši.



PCF 75%

"15 minut slave FX-53 je bilo mimo. Zanimiv je le še za navdušence nad navijanjem"

množilnikom 3800+ kosa s serijo FX. Čeprav nismo ravno najbolj prepričani, da je dvokanalnik pomnilnik tako fantastična inovacija, kot trdijo nekateri (v popularnih 3D pogonih za igre ni znatne razlike), pa je bila ta možnost vključena pri prejšnjih Athlonih 64.

Najboljše pri tem procesorju pa je, da čisto lepo deluje s klasičnim pomnilnikom DDR, medtem ko čipi FX še vedno zahtevajo drage registrirane module. K temu prištejte še to, da ima 3800+ frekvenco 2,4GHz, in zazdi se, da se je FX-53 nakopal hude oblike odvečnosti. Nismo prepričani, da je odklenjen množilnik vreden skoraj dvakrat več denarja.

Zmogljivosti Glede na praktično identične specifikacije nikogar ni presenetilo, da med 130nm Athlonoma ni skoraj nobene razlike. To nas je še bolj razveselilo, ker smo 3800+ testirali na referenčni osnovni plošči z zgodnjo revizijo nabora VIA K8T800 Pro.

Pomanjkljivosti se seveda kažejo predvsem v testih SSE2 v *SiSoft Sandri*. Prav tako se ne more kosati s super hitrim, 3,4GHz Prescottom pri dekodiranju videa WMV9.

Glede na drugače solidne zmogljivosti 3800+ pri kodiranju WMV9 smo nekoliko zmedeni. Sicer bo pa nova generacija grafičnih kartic tako ali tako ponujala strojno podporo za kodiranje in dekodiranje WMV9. Če živite samo za *Far Cry*, je ta procesor, po našem skromnem mnenju, najboljša izbira.

PCF 86%

"Najboljša naložba za prihajajoče aplikacije in odlični rezultati v igrah – kaj še potrebujete?"

ČIPE SMO TOREJ TESTIRALI – A KATERI JE ZMAGOVALEC?

SiSoft Sandra Dhrystone	9,986	10,026	10,022
SiSoft Sandra Whetstone FPU	3,912	3,801	3,789
SiSoft Sandra Whetstone iSSE2	7,781	4,949	4,950
SiSoft Sandra Integer iSSE	24,107	17,962	17,903
SiSoft Sandra Float iSSE	12,010	23,725	22,625
SiSoft Sandra Memory Bandwidth Int MBps	4,725	5,817	5,927
SiSoft Sandra Memory Bandwidth FP MBps	4,700	5,770	5,801
Kodiranje WMV9 (sek) *	104	108	109
Dekodiranje WMV9 (obremenjenost procesorja)	33-40%	40-75%	40-75%
Photoshop 7 (sek) *	78	86	86
Far Cry (slik v sekundi)	61	79	81

* Nižji rezultat je boljši

Sony MZ-NH1

MiniDisc je končno dosegel čarobno mejo 1 Gb.

Cena 94.990 SIT **Proizvajalec** Sony **Več informacij** www.sony.com

Predvajalniki medijev MiniDisc niso več novost na trgu, a se zanje odločajo predvsem tisti, ki so izjemno občutljivi na kvaliteto zvoka ter seveda profesionalni glasbeniki, saj je kvaliteta zajema in predvajanja že od nekdaj na zavidljivo visokem nivoju. Da bo ta model predvajalnika kmalu na voljo, smo vam povedali že v prejšnji številki PCF, tokrat vam ga pa podrobneje predstavljamo.

Sony s tem modelom predstavlja tudi nove medije Hi-MD, na katere je mogoče zapisati celo do 1 Gb podatkov oziroma zvočnih datotek oziroma do 45 ur glasbe. Ker predvajalniki MD ne znajo predvajati datotek MP3, je le-te potrebno pretvoriti v Sonyjev zvočni format Atrac3, kar storite s priloženo programsko opremo, ki je izjemno enostavna za uporabo.

Sama uporaba je izjemno enostavna, saj je predvajalniku priložen ličen krmilnik z velikim zaslonom, na medije pa lahko zapisujete neposredno z računalnika ali preko mikrofona, podprto pa je predvajanje v že omenjenem formatu Atrac3, in sicer v 48, 64, 66, 105 ali 132kbps, a je že pri najnižji kvaliteti zvok na zavidljivem nivoju. Baterija je prav tako precej vzdržljiva, saj omogoča uživanje v glasbi tudi do 16 ur, seveda pa lahko mediji služijo tudi za skladiščenje podatkov.

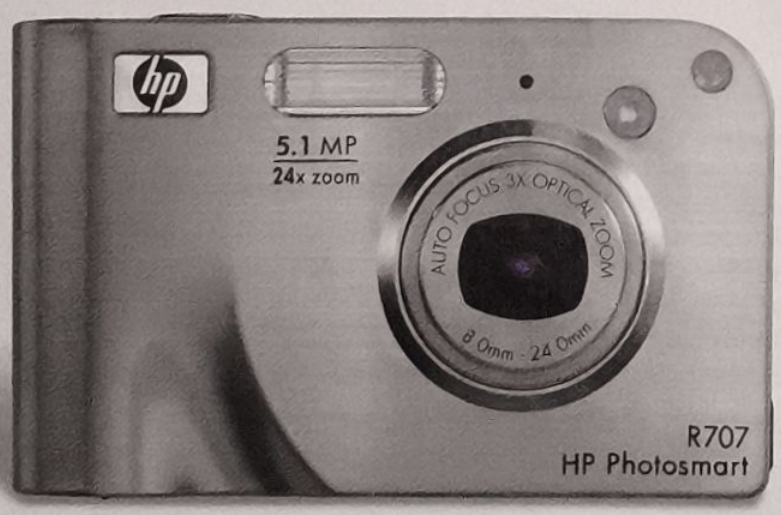
Dobra novica je tudi ta, da Sony zagotavlja, da je mogoče prepisljive medije MiniDisc presneti tudi do milijonkrat, kar seveda pomeni, da ne boste primorani kupovati vedno novih medijev, ker so stari fuč. Je pa tudi res, da nam tega ni uspelo preveriti, ker bi drugače ta test brali komaj čez kakšni dve leti.

ZGORAJ Predvajalniki MD na račun novih modelov vsekakor ne bodo izumrli.

Podpira medijem	MD in Hi-MD
Kapaciteta medijev	Do 1 GHz
Kompresija	ATRAC3, ATRAC3 plus
Povezava	s PC-jem USB preko kabla ali priključne postaje
Programska oprema	SonicStage 2.0
Avtonomija	Do 17 ur
Dimenzije	81,7 x 14,8 x 76,1 mm
Teža	95g z baterijo
Testiranje omogočil	Sony Slovenija, 01 588 11 54

PCF 79%

"Zavidljiva kvaliteta zvoka - izbira za profesionalce."



HP Photosmart R707

HP spreminja sliko z novim R707.

Cena 98.334 SIT **Proizvaja** HP **Več informacij** www.hp.com/si

R707 je predstavnik nove serije R s slogovno privlačnim oblikovanjem, množico tehničnih inovacij in dobro kvaliteto slike.

R707 ubira že znan korak pri smotru, s katerim želi HP približati digitalno fotografijo začetnikom. Vključuje že znan sistem Instant Share za tiskanje, razpošiljanje fotografij preko elektronske pošte ipd., načinu ogledovanja fotografij pa je dodana še funkcija Image Advice, ki pomaga pri ustvarjanju boljših posnetkov. Funkcija Adaptive Lighting pomaga zmanjšati kontrast ter sence v svetlih predelih, tako da poveča svetlost senčnih delov, ne da bi pri tem vplivala na osvetljene predele. Skratka, same uporabne stvari.

Prednja stran je izdelana iz nerjavečega jekla, preostanek pa iz črne mat plastike. Zagonski čas je okoli dve sekundi, delovanje samodejnega ostrenja pa spodobno, čeravno ne izjemno. Zaslon LCD je boljši od tistih pri prejšnjih modelih, optično iskalo pa je tudi opazno boljše od povprečnih. Samodejno uravnoteženje beline ponazarja barve zelo dobro, saj so te prijetno nasičene. R707 ima sicer nekaj težav z barvnimi odkloni – ne ravno kritično, vendar vredno omembe.

R707 je cenovno dostopen fotoaparat visoko-kvalitetne izdelave. Kvaliteta fotografij je dobra, a ne popolna. Pri tej prodajni ceni pa nad fotoaparatom ne boste razočarani, saj ponuja veliko, pri tem pa ne zaostaja za izdelki velikih konkurenčnih proizvajalcev.

ZGORAJ R707 navdaja z dobrim splošnim občutkom in je prijeten za rokovanje

Ločljivost	5 megapikslov
Objektiv	f2.8-4.9 3x zoom
Pomnilnik	32MB notranjega pomnilnika, SD kartica
Avtonomija	Okoli 200 posnetkov
Teža	180g (brez baterije in kartice)
Mere	98 x 60 x 36mm
Testiranje omogočil	DISS, 01 420 55 06

PCF 70%

"Korak naprej pri kvaliteti izdelave in izgledu."

BenQ FP767-12

Cena 123.960 SIT **Proizvajalec** BenQ **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

Pa smo ga dočakali! Končno smo imeli priložnost testirati BenQ-jev monitor z 12ms odzivnega časa. Oblikovno je ta 17-palčni model identičen tistim, ki smo vam jih že predstavili. Za naš okus nekoliko prelahko stojalo je še vedno isto, prav tako tudi zvočniki, ki so dobrodošel dodatek, a niso čisto nič posebnega. Zaslonski meniji so dokaj pregledni in logični, le gumbi na samem monitorju so še vedno nekoliko premajhni in pretrdi.

Vprašanje je le, kaj dobite s tako nizkim odzivnim časom. Navdušenci nad hitrimi računalniškimi igrami in grafični oblikovalci vsekakor ogromno, saj se razlika še kako pozna, uporabniki, ki jim računalnik služi predvsem za pisarniško delo, pa bodo le težko razločili razliko med 12ms in 25ms.

Prikazana slika na monitorju je odlična, barve so jasne, kontrast pa visok. Svetilnost je mogoče enostavno nastavljati, česar bodo veseli predvsem uporabniki, ki jih radi pestijo glavoboli. Če potrebujete odzivnost, je za ta denar BenQ vsekakor vreden ogleda.

PCF 82% "Odzivni čas je prav impresiven, slika pa nič manj."

NEC LT170

Cena 689.900 SIT **Proizvajalec** NEC **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

Kadar iščete projektor za domači kino, so dimenzije dokaj nepomembne. Ko pa iščete prenosni projektor, ki ga boste s sabo prenašali na teren, potem so mere nenadoma zelo pomemben faktor pri nakupu. NEC vašim potrebam poklanja model LT170, ki je idealen prenosni projektor. Uporablja tehnologijo DLP in ima nativno ločljivost 1024 x 768 pik. Svetilnost je za tako majhen model odlična, saj znaša dobrih 1500 ANSI lumnov za kar skrbi 145W žarnica, katere povprečna življenjska doba je 1500 ur. Načinov priklopa je mnogo, tako da vas ne rabi skrbeti, kako boste povezali projektor in računalnik ali komponento DVD. Oblika je nenavadna, saj je precej dolg in ozek, pa vendar ga je prav prijetno prenašati naokoli. To je njegov adut.

PCF 80% "Če je vaš moto prenosljivost, potem je LT170 kot nalašč za vas."

Leadtek Winfast A350 XT TDH

Cena 53.900 SIT **Proizvajalec** Leadtek **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

V dobi, ko po soseski sekajo novi grafični terminatorji, v obliki novih GeForcev in ATI-jev, ne smemo pozabiti, da so to primerki, ki imajo tako visoke cene, da si jih lahko privoščijo le redki. Večina prodaje sloni na počasnejših primerkih, ki ne blestijo po hitrosti, temveč po ceni. Eden takšnih je tudi Winfast A350 XT TDH. Zgrajen je na osnovi grafičnega procesorja GeForce FX 5900 XT, ki deluje pri hitrosti 390MHz. Družbo mu dela 128Mb pomnilnika DDR, kar je, verjemite, dovolj za vse današnje igre. Veliko hladilno telo z ventilatorjem temeljito opravi z presežkom segrevanja, ker pa to ni kartica, ki bi bila navita do nezavesti, na njej ne najdemo hlajenja pomnilnika. Izhodi za priklop monitorjev in televizorjev so standardni (VGA, DVI, S-Video), v paketu pa boste našli še nekaj iger in program za predvajanje filmov DVD.

PCF 81% "Solidna grafična kartica z odličnim razmerjem med ceno in zmogljivostjo."

Vaš novi partner

NEC

VERSA f-M340

intel inside
centrino
MOBILE TECHNOLOGY

NOVO

Vrhunska tehnologija po dostopni ceni

- odlične zmogljivosti
- vsestranska povezljivost
- resnična mobilnost
- izjemna avtonomija

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
  Intel® Pentium® M procesor z 1,50 GHz
  Intel® 855GM nabor
  Intel® PRO/Wireless 2200BG 802.11b/g WLAN kartica
- Trdi disk 40 GB
- 256MB DDR RAM
- 15" TFT XGA zaslon
- Combo DVD/CD-RW pogon
- Intel 855GME integrirana do 64MB grafična kartica
- Zvočna kartica codec AD1981B
- 3x USB 2.0, 56k modem
- LAN 10/100, Li-Ion baterija
- Free DOS, teža 2.8 kg

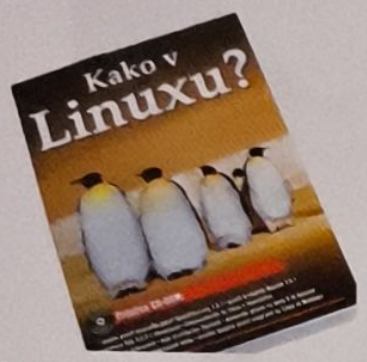
NEC VERSA f-M340

329.900 SIT

Cene so informativne, slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se opravičujemo. Vse cene so v SIT in že vsebujejo DDV. Pridružujemo si pravico do sprememb cen in konfiguracij. Acord-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.

POOBLAŠČENI PRODAJALCI: Harvey Norman, Janus Trade, Big Bang, Teal, PowerPlus, Mentis, Tech Trade, Rolan, Metaling, Media dom

NEC is a registered trademark of NEC Computers International. All rights reserved. Products mentioned here may be trademarks of their respective owners. AMD, the AMD logo and Athlon are registered trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. All the system configuration and software applications used.



Kako v Linuxu?

Cena 6.490 SIT **Založba** Pasadena

Sam obstoj operacijskega sistema Linux ni več novost, saj se je v zadnjih letih ta sistem razvil do te mere, da predstavlja dobro alternativo Microsoftovim izdelkom. Za mnoge uporabnike pa Linux vseeno ostaja nerešena uganka, saj so se do danes že pošteno naposlušali zgodb o tem, kako je primeren samo za uporabnike s tono in pol izkušenj in vsaj šestimi doktorati.

Knjiga *Kako v Linuxu?* poskuša to urbano legendo postaviti v neke normalne okvire in razbiti omenjeni mit. Gre za obsežno delo različnih avtorjev, ki so seveda strokovnjaki za Linux, kar pomeni, da vedo o njem gotovo več od sosedovega mulca, ki vam je grozljive informacije serviral na podlagi predpotopne spletne strani laika, ki je obupal že pol ure pred samo namestitvijo.

A če se vrnemo h knjigi – *Kako v Linuxu?* bi lahko pomenovali tudi *Vse, kar ste želeli vedeti o Linuxu, pa si niste upali vprašati*. Na skoraj 800 straneh boste izvedeli, kako je Linux nastal in se razvijal, spoznali pa boste tudi celoten potek namestitve Linuxa in dela z vsemi aspekti tega operacijskega sistema, od nameščanja strojne in programske opreme do predvajanja multimedijskih datotek. Za lažje delo in orientacijo je priložen še CD-ROM, na katerem je kopica zgledov, uporabnih programov in dokumentacije.

Je pa res, da je večina knjige namenjena nekoliko bolj izkušenim uporabnikom, ki se ne bojijo ubadati z naprednimi funkcijami sistema.

Internet in pravo

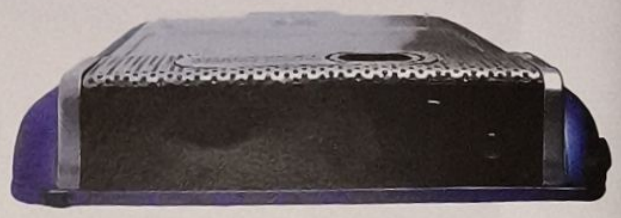
Cena 9.900 SIT **Založba** Pasadena

Podnaslov te knjige se glasi *Izbrane teme s komentarjem Zakona o elektronskem poslovanju in elektronskem podpisu*. Kot že samo ime pove, je knjiga namenjena vsem, ki se poslužujejo elektronskega poslovanja in tistim, ki kakor koli delajo preko interneta. V bistvu torej prav vsem.

Zakoni znajo biti čudna reč, zato se za vsak sprejet zakon najde skupina pravnikov, ki je precej bolj v stiku z realnostjo kot pisci zakonov, in izda tolmačenja in komentarje zanj, da bi tudi navadni smrtniki razumeli, kaj nam je dovoljeno in kaj ne. Izvedeli boste vse podrobnosti o tem, kakšne so vaše pravice in obveznosti pri poslovanju in komuniciranju preko interneta, kaj pravi zakon o varovanju zasebnosti na internetu, kako je z obdavčenjem elektronskega poslovanja in še veliko več.

Internet in pravo je že mogoče strokovno branje, a se mestoma bere kot kakšna kriminalka, še posebej zadnje poglavje, ki govori o intelektualni lastnini na internetu in različnih primerih in oblikah kršitev.

Če se torej ukvarjate s kakršno koli obliko elektronskega poslovanja, je poznavanje zakonodaje s tega področja absolutna nujnost, zato je literatura, ki vam pa omogoča razumeti to isto zakonodajo, še kako dobrodošla.



Palm Zire 72

Nov Palmov dlančnik srednjega razreda – še vedno moder, a močno izboljšan.

Cena 91.524 SIT **Proizvajalec** PalmOne

Procesor	312MHz Intel XScale PXA270
Pomnilnik	32Mb, 24Mb na voljo uporabniku
Zaslon	320 x 320, barvni, transreflektivni, 16-bitne barve
Programska oprema	PalmOS 5.2.8, aplikacije za upravljanje s stiki, opravili in stroški ter koledar, *Documents To Go SE 6*, *Versa Mail 2.7*, kalkulator, *Palm Reader*, *PalmOne Messages* za SMS in MMS, *Acrobat Reader for Palm*, *RealOne Player11*, *Handmark's Solitaire*
Avtonomija	3,5h ob običajnem delu, 5,5h predvajanja glasbe z izključenim zaslonom
Priključna mesta	USB, slušalke
Razširitve	Kartica SD
Dimenzije	12 x 7,5 x 1,7cm
Teža	136g
Dodatno	Vgrajen digitalni fotoaparat z enim megapikslom, torbica, priključni kabel, napajalnik
Testiranje omogočil	CHS, 01 280 66 00
Na spletu	www.palmone.com

PCF 88%

"Zire 72 bi lahko hitro zamenjali za dlančnik višjega razreda."

Deset dni po predstavitvi izjemno uspešnega dlančnika Palm Zire 71, smo dočakali tudi najnovejšo različico te prodajne uspešnice. Zire 72 ima boljši fotoaparat, hitrejši procesor in nove dodatne možnosti.

Oblika Pri Palmu pravijo, da je Zire 72 idealna kombinacija profesionalnih in zabavnih elementov. Zaradi, sicer izjemno simpatičnega modrega ohišja, Zire 72 sicer ne daje ravno vtisa, da bi bil namenjen smrtno resnim poslovnežem, je pa vsekakor privlačen na pogled in lepo leži v roki. Gumbi so dovolj veliki in logično razporejeni, le da so za naš okus nekoliko pretrdi. Seveda to pomeni, da pomotoma ne boste pritiskali nanje in da dlančnik v vašem žepu ne bo živel lastnega življenja, a bi si vseeno želeli nekoliko bolj prožnih gumbov.

Zaslon Kar velik zaslon, 320 x 320dpi, zna prikazati 16-bitne barve. To je za dlančnike Palm v bistvu povprečno, a je zaslon precej boljši od zaslonov večine dlančnikov Pocket PC. Visoka ločljivost omogoča lepo berljivost besedila tudi pri majhnih pisavah, žal pa nima pomičnega okvirja za vnašanje znakov, kot ga imajo nekateri modeli višjega razreda. Grafitti 2 je že znana izboljšava Palmovega sistema za vnos znakov, ki je znatno skrajšala čas privajanja in učenja vnašanja.

Funkcije Osnovna naloga dlančnika, ne glede na vse dodatne možnosti, je še vedno organizacija opravil in stikov, zato so seveda vključene vse potrebne aplikacije, kot jih poznamo pri vseh dlačnikih, informacije pa lahko sinhronizirate iz Palmove aplikacije ali kar iz Microsoftovega *Outlooka*.

Novost pri Zire 72 pa je izboljšan vmesnik za te aplikacije, saj so se pri oblikovanju zgledovali po Microsoftovih rešitvah, tako da so sedaj vse pomembne informacije prikazane na enem zaslonu, podobnem zaslonu Today, ki ga poznamo s Pocket PC-jev.

Resnična novost pri Zire 72 pa je aplikacija *Documents To Go*, ki omogoča pregledovanje, urejanje in ustvarjanje datotek v standardnih formatih *Microsoft Offica*.

Povezljivost Na tem področju je viden največji napredek pri novem modelu. Dodan je namreč vmesnik za Bluetooth, ki močno olajša brezžično povezovanje. Če imate mobilni telefon z istim vmesnikom, ga lahko torej uporabljate kot modem za dostop do interneta, preko dlančnika pošiljate sporočila SMS, berete in pošiljate e-pošto in dlačnik seveda sinhronizirate s PC-jem. Vmesnik za povezovanje naprav je tako pregleden in enostaven, da je še branje navodil povsem odveč.

Ker omogoča brskanje po spletu, ima Zire 72 seveda tudi spletni brskalnik. V tem lahko spletne strani odpirate na tri različne načine oziroma ponuja tri različne poglede. Prvi je Handheld View, ki spletno stran prikaže skrčeno na širino zaslona. Drugi pogled je Normal View, ki spletno stran prikaže v dejanski velikosti, tako da se je potrebno kar namučiti z drsniki, tretji pogled pa je Mini View, ki spletno stran v celoti pomanjša na velikost zaslona, nato pa lahko dele strani po želji povečate.

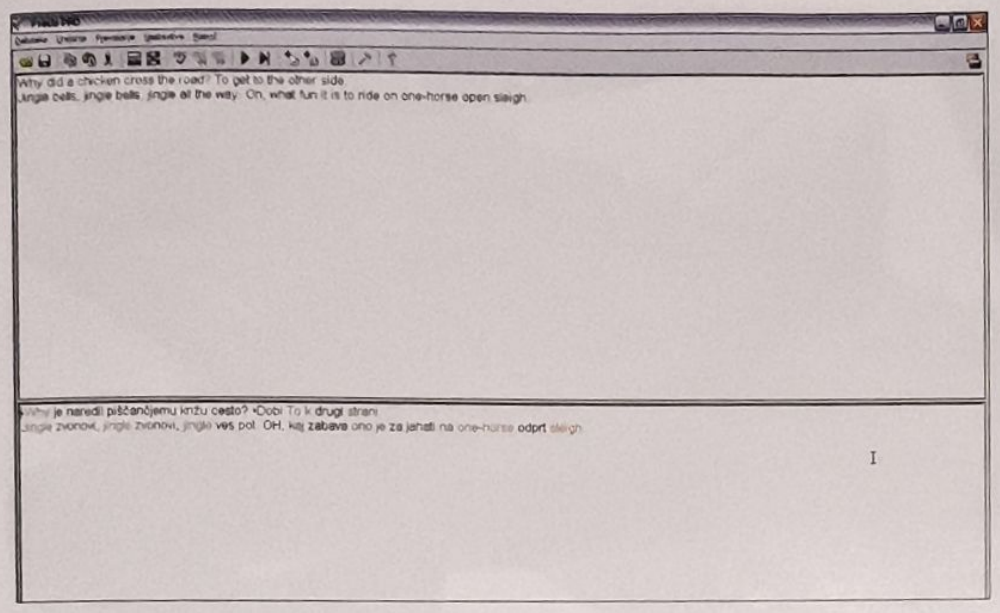
Tudi brez odjemalca za e-pošto ne gre in Zire 72 uporablja *Versa Mail 2.7*, ki je precej zmogljiv, saj ponuja večino funkcij odjemalcev za namizne računalnike.

Povezava s PC-jem lahko torej poteka na enak način kot pri drugih dlančnikih, le da Zire 72 nima priključne postaje, temveč se sinhronizira preko kabla. Prav tako ni združljiv s klasičnimi priključnimi postajami, saj ima univerzalni vmesnik USB.

Priboljški Že Zire 71 je imel vgrajen fotoaparat, a so tega pri Zire 72 dodobra predelali. Sedaj zmore zajemati fotografije velikosti enega megapiksla, pa še precej dobro se obnese v nekoliko manj osvetljenih prostorih. Omogoča celo snemanje kratkih filmčkov, le da je te mogoče shranjevati samo na pomnilniško kartico. Tudi ta Zire lahko služi kot predvajalnik MP3, z izklopljenim zaslonom pa lahko glasbo predvaja tudi več kot pet ur.

Še ena zabavna možnost Zire 72 je možnost, da posnete zvoke predvajate kot opomnike namesto klasičnega piskanja.

Zire 72 je vsekakor dostojen naslednik popularnega modela 71, saj je ta model po zmogljivostih primerljiv z marsikaterim dlančnikom višjega razreda. Je pa res, da se pri Palmu nikakor ne morejo odločiti, da bi v dlančnike vgrajevali vmesnik za brezžično omrežno povezavo, tako da bomo morali na to počakati do skorajšnjega izida novih modelov z operacijskim sistemom PalmOS 6.



Prevajalni sistem Presis

Prevajanje za telebane ali kako premostiti jezikovne prepade.

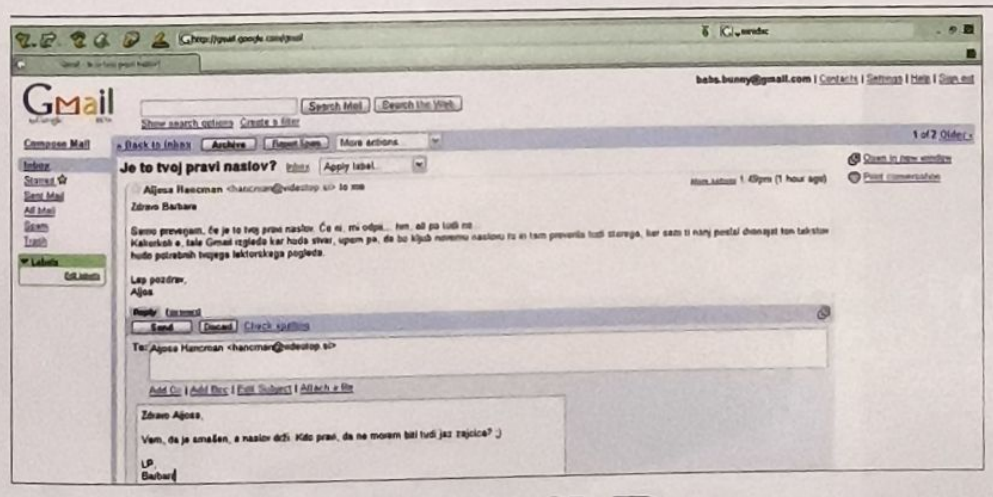
Cena 7.470 SIT za osebni paket **Razvijalec** Amebis **Več informacij** www.amebis.si

Dobimo iskreni – razvoj prevajalnega sistema je Sizifovo delo, predvsem zaradi narave samega jezika. Če bi bili jeziki fiksni, sestavljeni samo iz stalnih fraz, brez večpomenk in slogovnih posebnosti ter nespremenljivi (beri: mrtvi), bi bilo ustvarjanje takšnega programa mala malica, tako pa se s podobnimi podvigi ubadajo skupine razvijalcev in jezikoslovcev po vsem svetu, rezultati so pa precej povprečni.

Razvijalci prevajalnih programov so tako soočeni z izzivom, ki mu najverjetneje ne bodo nikdar kos, vsekakor pa jih to do danes še ni omajalo. Amebis je prevajalni sistem *Presis* razvijal precej dolgo, zdaj so nam pa postregli s končno različico (oziroma, kolikor poznamo fante pri Amebisu, je ta samo ena od mnogih). Namen programa je torej prevajanje tako besed, kot celotnih besedil iz slovenščine v angleščino in obratno.

Program sestavljata v bistvu dva dela. Prvi (in po našem mnenju najbolj zabaven) del programa je prevajalnik *Presis Mini*. Ko ga odprete, sede nad orodno vrstico in čaka na ukaze, namenjen pa je hitremu prevajanju besed in besednih zvez med delom. Drugi del programa pa sestavlja bolj kompleksen prevajalnik *Presis Pro*, ki ga lahko uporabite za prevajanje celotnih besedil. Ta lahko vnesete ročno, lahko pa v prevajalniku odprete celoten dokument, le da mora biti ta v formatu TXT ali RTF.

Verjetno vas pa najbolj zanima, kakšni so rezultati takšnega prevajanja. Če bi dlakocepili, bi lahko pomanjkljivosti prevodov naštevali do onemoglosti, pa ne bomo. Glavni razlog za to smo vam pa že povedali – jezik je preprosto preveč kompleksna tvorba, povrhu vsega pa se slovenščina in angleščina preveč razlikujeta. Tako znajo biti prevodi tudi precej posrečeni in huronsko zgrešeni, a vse še ni izgubljeno, saj je program dovolj intuitiven, da lahko zgrešene prevode sproti popravite in določite, katero od sopomenk želite uporabiti.



Google Gmail Beta

Google vse bolj prerašča svojo izvirno obliko, tokratni dodatek je e-poštna storitev.

Cena brezplačen **Več informacij** http://gmail.google.com

Google je pred kratkim predstavil prvo delujočo različico lastne brezplačne e-poštne storitve, ki ponuja kar 1 Gb prostora za hranjenje podatkov in istočasno obljubil celo goro dodatnih možnosti, zato smo bili praktično prisiljeni takoj preizkusiti, kako zadeva deluje.

Storitev je torej brezplačna, zato nas je še najbolj zanimalo, kako bo Google z njo kaj zaslužil. To počne tako, da ob strani prikazuje tekstovna reklamna sporočila, ki imajo kakšno zvezo z besedilom, ki je na zaslonu, kot to počne v samem iskalniku. Če vam prijatelj pošlje sporočilo o kakšnem koncertu, se bo tako prikazala povezava do spletne strani, na kateri je mogoče kupiti vstopnice in podobno. To nas je seveda zaskrbelo, saj nam ni všeč, če kdo prebira našo pošto, so nam pa pri Googlu zatrdili, da je storitev popolnoma avtomatizirana in da je naša zasebnost zagotovljena.

Vrnimo se torej k samemu vmesniku. Ta je, milo rečeno, fantastičen. Omogoča uporabo bližnjic, ustvarjanje filtrov in pravil, prijavljanje spama in še celo goro možnosti. Sporočila, ki se navezujejo oziroma imajo isto zadevo, so vedno prikazana skupaj, kot nit pogovora, tako da jim je mogoče enostavno slediti. Za odgovarjanje na sporočila se ne odpre ločeno okno, ki bi se nalagalo leto in pol (čeprav je funkcija omogočena), temveč se ob kliku v polje za odgovor preprosto odpre okvir, v katerega vpišete besedilo. Nujna sporočila in niti pogovorov lahko tudi posebej označite z zvezdicami in jih prikažete ločeno, kot bi bila shranjena v ločeni mapi.

Ker je vmesnik spisan v JavaScriptu, je izjemno hiter – pri Googlu zagotavljajo, da je hitrejši od katerega koli vmesnika za spletno pošto do sedaj. Nas je impresioniral, zato vam priporočamo, da stvar preizkusite.

Adobe Photoshop 7.0, učilnica v knjigi

Cena 7.490 SIT **Založba** Pasadena

Kakor koli obrnete, boste ugotovili čisto isto stvar, ki smo jo mi opazili že pred časom – *Photoshop* je najbolj popularen program za obdelavo grafičnih datotek. Pika. Orodij in možnosti, ki jih ponuja, ni uspelo še nikomur preseči. Prav tako lahko mirno priznate, da vas srbijo prsti, da bi tudi sami popravili ali obdelali kakšno sliko, ki se vam valja po disku, pa je tako obupna, da se jo sramujete celo pogledati, kaj šele, da bi jo pokazali še komu.

Če se torej želite naučiti uporabe tega izjemnega programa, se lahko odločite za preboj skozi obsežne datoteke pomoči in upate, da boste našli tisto, kar iščete, ali pa si omislite kakšno primerno literaturo, ki vam bo pri tem v pomoč.

Adobe Photoshop 7.0, učilnica v knjigi vas bo preko lekcij za roko popeljala skozi osnovne skrivnosti *Photoshopa*, od seznanjanja s samim vmesnikom in orodji do naprednih možnosti obdelave, kalibracije zaslona in nastavitev tiskalnika. Lekcij je 18, slikovni material, ki je pri tem potreben, pa je na priloženem CD-ROM-u, vključno s pisavami.

Edino, kar smo pri tej knjigi pogrešali, so barvne slike, saj so barvni primeri uporabe različnih orodij le v enem barvnem vložku. Drugače je pa knjiga primerna tudi za uporabnike novejše različice *Photoshopa*, saj je sistem dela v obeh enak.

Visual Basic, sodobno programiranje Elektronska izdaja

Cena 9.900 SIT **Založba** Pasadena

Visual Basic je programski jezik, ki so ga razvili pri Microsoftu in ga uspešno izkorišča velika skupina programerjev, v bistvu pa ga delno uporabljate tudi sami. Če imate nameščen Microsoft Office in ste kdaj poskušali posneti kak makro ali izdelati enostavno podatkovno zbirko, ste se srečali z Visual Basic for Applications, ki je del tega programskega paketa.

Ta elektronska knjiga Uroša Mesojedca, ki nas že dalj časa zalaga z odličnimi vodiči po Visual Basicu, Dephiju in Javi, vas bo popeljala vse od osnov vmesnika v Visual Basicu do ustvarjanja naprednejših podatkovnih zbirk in razvoja lastnih razredov. Napredni uporabniki iz te knjige ne boste izvedeli čisto ničesar novega, je bodo pa toliko bolj veseli začetniki, ki bodo z zgledi dobili odlično podlago za nadaljnje delo. CD-ju, na katerem je sama knjiga, je priložen še en CD, na katerem je ves material, ki ga boste potrebovali za sledenje navodilom.

Čeprav je sama e-knjiga precej star izdelek, je še vedno vredna ogleda, saj se osnove programiranja v Visual Basicu v zadnjih letih niso tako spremenile, da bi se bili prisiljeni na novo učiti celotnega programskega jezika, da bi lahko delali v novejših različicah.

Nokia 6230

Cena 106.800 SIT **Proizvajalec** Nokia **Testiranje omogočil** Teleray, 01 476 08 88

Nikar ne sodite Nokie 6230 po njegovi velikosti. Zaslon je sicer majhen, se pa bohoti v 65.000 barvah in da od sebe zadosti jasno sliko, tudi ko mu skušajo nagajati sončni žarki. Na njem stanujejo po nokijevsko dobro organizirani meniji, v katerih so vse potrebne funkcije vedno oddaljene le za tipko ali dve.

In funkcije oziroma njih količina so tisto, kar bo tole Nokio prodajalo. Stvarca je, vdih, kamera, fotoaparat (640 x 480), diktafon, radijski sprejemnik, spletni brskalnik in predvajalnik zvočnih datotek v formatih MP3 ter AAC, izdih. Slednje je v kombinaciji s priloženo 32Mb pomnilniško kartico MMC tudi eden izmed glavnih hecov telefona. Vse skupaj žene neumrljiva baterija, ki se zlepa ne bo upehala.

Prva izmed pripomb(ic) bo poletela na izdelavo aparata. Tipke preveč plešejo levo-desno, ob pritisku na njih pa telefon občasno tudi nevzpodbudno zaškripa. Druga pripomba je cena, ki je ne bo preživel vsak žep. Vprašajte se, ali res potrebujete vse dobrote, ki jih 6230 ponuja in se za nakup odločite na podlagi tega. Mi smo ostali očarani.

PCF 88% "Pravi multimedijski telefon. Držimo pesti, da mu bo kmalu padla cena"

Cinergy 200 USB EM

Cena 8.900 SIT **Proizvajalec** Terratec **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

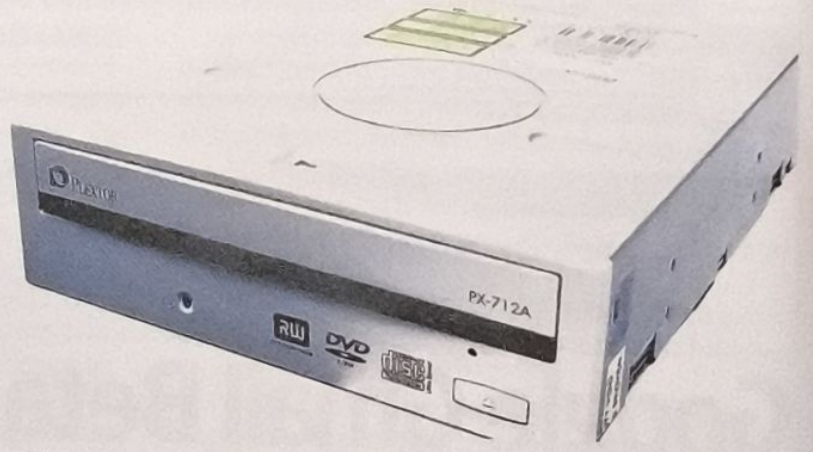
Nad zunanjimi TV karticami smo se pogosto pritoževali, saj pogosto niso bile zmožne prikazati slike v dovolj visoki kvaliteti za naša občutljiva očesca. Zato so se pri Terratecu odločili, da bodo temu naredili konec in tako so nam predstavili novo zunanjo TV kartico, ki se, kot ste gotovo razbrali že iz imena, priklopi na vodilo USB.

Dobrih 7cm dolga napravica v sebi skriva Philipsov čip za digitalno dekodiranje signala, priložena programska oprema pa je prav zavidljivo dobra, čeprav sam vmesnik vizualno ni med najbolj privlačnimi, omogoča pa celo sprotno določanje formata snemanja signala in statičnih slik, kar nam je bilo še posebej všeč.

Med priloženimi kabli boste našli kar dva kabla USB, in sicer krajšega za priklop na notesnike in daljšega za namizne računalnike, dodane pa so celo slušalke. Da je pa mera polna, pa je kartici dodana celo nogometna žoga, da boste lahko izživeli vso tisto odvečno energijo, ki se je v vas nabirala med EURO 2004.

PCF 85% "S to kartico je Terratec absolutno zadel v črno."

e-yama
by iiyama
e-yama 17NE1-S | 17"
NOVO!
Ločljivost: 1280×1024
Velikost pike: 0.264 mm
Kontrast: 350:1
Svetilnost: 370 cd/m²
Odzivni čas: 14ms
Zvočniki 2x 2,5W
97.900,-
PRODAJNA MESTA:
Harvey Norman, PowerPlus, Big Bang, Janus Trade, Teal, Rolan, Media dom, Digital logic, Perftech, Merkur
iyama je blagovna znamka podjetja iiyama Corp. Vse pravice pridržane. Slike so simbolične. Cene so v SIT in so informativne. Acard-92 d.o.o., Stegne 13, 1000 Ljubljana



Plextor PX-712A

Cena 42.250 SIT **Proizvajalec** Plextor **Testiranje omogočil** PC.HAND, 01 530 08 00

Mesec dni je naokoli in že je Plextor ponudil poletno uspešnico: zapisovalnik DVD-jev, ki je trenutno hitrostni prvak. Medije zna namreč zapisovati s kar 12-kratno hitrostjo. Seveda je tu govora o medijih DVD+R, saj se pogon pri zapisovanju medijev DVD-R pogon obnaša na ravni konkurence ter kleše ničle in enice z 8x hitrostjo. Ker gre za tako hitro zapisovanje, so ga opremili z zavidljivimi 8Mb medpomnilnika, da laže prenaša izpad podatkov. Če pa do tega že pride, za normalno snemanje medija skrbi gora tehnologij, kot so Buffer Underun Proof, GigaRec, SecuRec, Q-Check, VariRec, PoweRec... Priklopili ga boste na vodilo P-ATA, ponuja pa standardni 2 leti garancije. Ni kaj, v dveh letih boste z 12x hitrostjo zapisali zajetno število terabajtov podatkov.

PCF 86% "Plextorju na škatlah ponosno piše Kralj Kvalitete. Pri samohvali niso pretiravali."

Zboard

Namenska igralna tipkovnica za strokovnjake v vsem mogočem.

Cena 12.600 SIT **Proizvajalec** Zboard **Na spletu** www.simply.co.uk

Vsekakor se sprašujemo, kaj se je v zadnjem času zgodilo s kvaliteto navdiha. Pred dva tisoč leti so starci skakali iz kadi, ker so pravkar iznašli matematiko ali kolo ali psihotropne substance. Sedaj skačejo kot opice ob vsaki najmanjši nadgradnji tipkovnic ali zato, ker je voda prevroča. Se torej Zboard zdi fina ideja?

Ko želite igrati prvoosebno strelsko igro, preprosto snamete pokrov tipkovnice, ga zložite in pospravite, ter na tipkovnico nataknete pokrov za strelske igre, ki ima večje gumbe, gumbe za posebne ukaze in še kaj. Isto velja za *Photoshop*, *EverQuest I* in *II*, *Doom 3*, *Dreamweaver*, kopico Microsoftovih programov in še serijo drugih. Nekateri od teh pokrovov so nekoliko nerodni – nekako ni razloga, da bi tipkovnico kupovali samo za *Doom 3*, razen če vam oblikovanje ni na smrt všeč – večina pa vključuje možnosti, kot so velikost in položaj gumbov in programirljive makre. Kot vsaka fina ideja, ima tudi ta nekaj pomanjkljivosti – občasno zatikanje gumbov je ena od njih – a ni pretirano draga, ponuja pa še dvoja dodatna vrata USB.

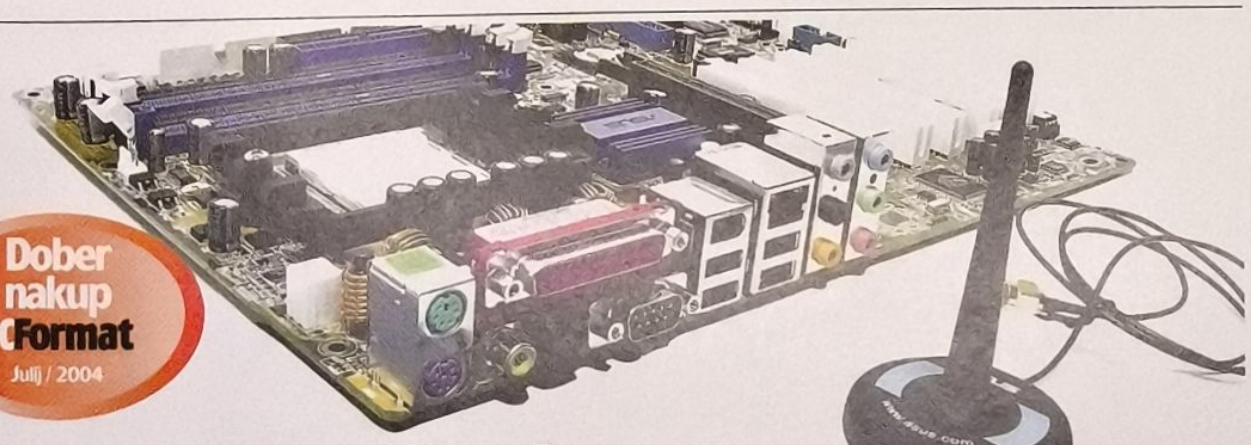
ZGORAJ Naj zanesljivi, prilagodljivi Z bdi nad vašim delom.

Zahteva Windows 2000, 500MHz, 64Mb RAM, 25Mb prostora na disku, USB 1.1

V paketu Baza tipkovnice z dvojima vratoma USB, standardni nabor tipk, nabor za igranje, počivalo za zapestja

PCF 75%

"Solidna tipkovnica, a nekoliko nerodna za uporabo."



Dober nakup PCFormat Julij / 2004

Asus A8V Deluxe

Za drvenje s procesorjem Athlon64 potrebujete pravo ploščo.

Cena 37.900 SIT **Proizvajalec** Asus **Na spletu** www.asus.com **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 227

Razmislimo malo o tem vašem novem nakupu. Pravite, da vam brez nove tehnologije ne gre živeti. Prav, odločili ste se kupiti nov procesor. Seveda, kupili boste najboljše, kar lahko dobite za svoj denar in ker ga imate dovolj, ne boste šli kupovati čisto navadnega Athlona64. Ne, vi greste v trgovino in trgovec položi rdečo preprogo pred vrata, saj ve, da boste zapravili mnogo denarja. Kajti kupili boste procesor Athlon64 FX.

Asus bo seveda naredil vse, da vam bo pripravljen ponuditi ploščo, ki ustreza vašemu okusu in potrebam. Zatorej so tudi pripravili model A8V Deluxe, ki vam bo služil dolgo in uspešno. Plošča zatorej podpira procesorje z 939 nožicami, kar pomeni procesorje Athlon64 in Athlon64 FX (pozor, to ni podnožje 754!). Zgrajena je na osnovi nabora čipov VIA KT800Pro, ki omogoča mnogo finih in lepih stvari, povrhu vsega pa je še precej hiter. Kot je znano, imajo procesorji Athlon64 že v sebi vso pomnilniško logiko, zato ima nabor čipov bolj malo dela. Na voljo so štiri razširitvena podnožja za pomnilnik DDR in samoumevno je, da je pomnilnik moč povezati v način DualDDR. Plošča ima standardno režo AGP 8x in 5 rež PCI. Priklopite lahko naprave P-ATA (skupaj 6) in S-ATA (skupaj 4). Seveda je diskovne enote moč povezovati v polja RAID. Plošča ponuja tudi 8-kanalni zvok, gigabitno mrežno kartico, vhod FireWire, 8 vhodov USB 2.0 ter dodatno WiFi brezžično mrežno kartico, ki uporablja standard 802.11g.

Nabor čipov VIA KT800Pro

Podprti procesorji podnožje 939 Athlon64 in Athlon64 FX

Requires Windows 2000, 500MHz, 64MB RAM, 25MB hard disk space, USB 1.1

Število pomnilniških podnožij 4

Največja količina pomnilnika 4Gb

Število razširitvenih rež 1x AGP 8x, 5x PCI

Dodatno 8-kanalna zvočna kartica, 10/100/1000 Mbit mrežna kartica, P-ATA in S-ATA RAID 0,1 in 0+1, FireWire, USB 2.0, Asus WiFi (802.11g)

PCF 86%

"Skorajda je ni plošče, ki bi vam lahko nudila več"

BINARNI KANDIDATI

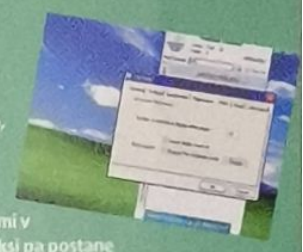
Mesec v programiranju – naši najljubši programi.

Barca

Razvijalec www.pocomail.com
Cena 13.780 SIT

Barca je *Outlook 2003* za vse, ki ne marajo *Outlooka 2003*. Zasnovan je na odličnem odjemalcu PocoMail, ponuja pa koledar, načrtovanje opravil in upravljanje s stiki, kot ga pozna *Microsoft Office*. Mogoče ni tako spoliran kot konkurenca in ne ponuja dovolj zmogljivosti za res zahtevne uporabnike, a se niti en drug odjemalec temu ne približa do take mere. V večini primerov s programom dobite celo več, saj ponuja močna orodja za skriptiranje in filtriranje.

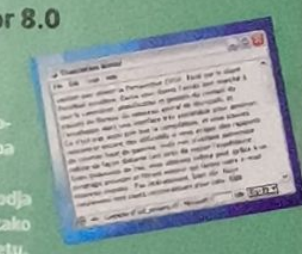
Midentity



Razvijalec www.midentity.com
Cena Brezplačen

Če uporabljate e-pošto, ste gotovo že naleteli na *Plaxo*. Ta ponuja način usklajevanja stikov v *Outlooku* z vsemi v vašem adresarju, v praksi pa postane poplava e-sporočil od vseh v vašem adresarju hitro nadležna. *Midentity* počne isto stvar, le da deluje v ozadju, namesto da bi nadlegoval vaše prijatelje in poslovne partnerje. Deluje podobno kot *Messenger* in redno snema vse popravke, tako da samodejno osvežuje vaš direktorij s stiki, pošilja sporočila SMS in izvaja še celo vrsto drugih komunikacijskih trikov. Pa še brezplačen je.

Power Translator 8.0



Razvijalec www.aventquest.com
Cena Brezplačen

Težko je kar takoj priporočiti paket, kot je ta, pa ne zaradi zmogljivosti, temveč zato, ker so orodja za hitro prevajanje že tako ali tako na voljo na spletu. Rezultati prevodov so sicer na nekoliko višjem nivoju, a boste zaradi kakšnega idioma ali metafore blebetali neumnosti hitreje, kot lahko izrečete "All Your Base...". Dobro se pa obnese za sprotno prevajanje manj pisanega jezika, saj mu je uspelo prav berljivo prevesti večino evropskih časopisov, s katerimi smo ga preizkušali. Vmesnik je precej neroden, je pa vseeno uporaben. Če vas je riba babilonka pustila na cedilu, je vreden ogleda.

THE GIMP 2.1

Razvijalec www.gimp.org
Cena Brezplačen

Ime res ni posrečeno, a je *GIMP* še vedno daleč najboljši brezplačen program za obdelavo grafičnih datotek. Še nedolgo tega je bil rezerviran samo za uporabnike Linuxa, zdaj pa je na voljo tudi za uporabnike Windows, snamete ga pa lahko na www2.arnes.si/csopjsimo/gimp/stable.html. Na vmesnik se bo potrebno nekoliko navajati, saj skoraj vsa dejanja nadzorujete z desnim klikom miške, vmesnik pa je razdeljen na množico okvirjev, so pa orodja zato odlična, nabor vtičnikov pa je dodaten razlog, da ga preizkusite.

NAJBOLJŠA REŠITEV ZA VAŠE OMREŽJE

networks
DEFENDER

- > Požarni zid
- > Protivirusna zaščita
- > VPN
- > QOS - Aktivno upravljanje
- > Skupna internetna povezava
- > Mail in Web Strežnik
- > Proxy
- > FTP Strežnik
- > Preverjanje vsebin
- > Port Forwarding
- > NAT, PAT
- > Navidezni IP naslovi
- > Anti SPAM

Vsi pomembni gradniki varnostnega sistema v eni napravi vrhunskih zmogljivosti za neverjetno ceno !!

Samo v juliju

NETWORKS DEFENDER
za samo 13.000 SIT / mesec.
*** V ceno je vključen DDV.

NETWORKS DEFENDER
NAPRAVA, KI JO MORATE IMETI IN SI JO LAHKO PRIVOŠČITE.

TrendNET d.o.o. Računalniški inženiring, Šlandrova cesta 6A 3320 Velenje,
Tel :03 /586-30-33, Fax : 03 / 586-19-70, E - Mail : info@trendnet.si
www.networksdefender.com

Portalni sistem TURIST

Portalni sistem TURIST omogoča združevanje ponudbe turističnih regij in v povezavi s tem promocijo in trženje.

Booking sistem omogoča aktivno zasedanje in nakup kapacitet ter predstavlja za ponudnika obenem nosilno aplikacijo za obvladovanje rezervacij.

Portal TURIST lahko po inicialnem polnjenju z lahkoto sami obvladujete in ažurirate, aktivne povezave pa poskrbijo, da se dinamični podatki nenehno osvežujejo.

TrendNET d.o.o. Računalniški inženiring,
Šlandrova cesta 6A 3320 Velenje,
Tel :03 /586-30-33, Fax : 03 / 586-19-70,
E - Mail : info@trendnet.si , Web: www.trendnet.si

S Telemachom v letu 2@@4

Hitreje, ceneje, brez meje !

priklju nina = 2 SIT
e-poštni predal = 0 SIT
dodatni e-naslov = 0 SIT
kabelski modem = 4 SIT

Kabelski internet = 6 SIT

Dodatne informacije:

tel.: 080 22 88 ali www.telemach.si

Uredniško poletje

Medtem ko je mularija zaključevala svoj zrelostni izpit in študentarija igrala loterijo na junijskih izpitnih rokih, smo nekateri delali. Kot vedno smo piso osrečili glavnega urednika in postavljalce revije na zadnji dan roka za oddajo člankov. Naj jim bo to v poduk. Vsi jim privoščimo tisti dan ali dva dela v mesecu, ves preostali čas tako ali tako zabušavajo na oblikovalskih stolčkih v klimatiziranih pisarnah in težijo drug drugemu po e-pošti. Ker smo že julija, se bodo nemara spravili tudi na daljši dopust, križarjenje po Jadranu ali častili sami sebe s skokom preko starih meja evropske unije nekam na sever, zapravljati "težko" prislužene denarce. Ta trenutek si grem obrit rit, če ni tako. A maščevanje bo spet sladko konec meseca, ko bodo jokali za članki, mi pa si bomo hladili noge na katerem od številnih slovenskih vodostajev, v vodi pa bo mirno počival trnek. S palico, ki prenese zgolj 15 kilogramov obremenitve, bomo iz globoke vode poskusili izvleči 70-kilogramskega soma ter mu zabrundati na uho znani napev: "Žena naj bo doma... ćaka naj ria moža..." (Res škoda, da smo letos piscem ukinili dopuste – urednik.)

In igre? Jah, s temi je bolj tako. Slabo. Nič pretresljivo nadstandardnega nismo uzrli, se boste pa zagotovo zabavali ob prebiranju opisov iger *Thief III*, *Ground Control 2* in *Soldiers: Heroes of World War II*, ki vodijo ta mesec pred naslovi *City of Heroes*, *Rise of Nations*, *Nosferatu*, *True Crime* in še bi lahko naštevali. Razvijalska lenoba jo je tokrat prav po poletno spet zagodla, na boljše naslove bo pač potrebno počakati še kakšen mesec ali dva. **pisma@pcformatslo.net**

Ground Control 2

PCFormat kliče Massive Entertainment: nekaj dobrega se dogaja. Realnočasovne strategije so spet postale vredne igranja. **str. 64**

PCFormat - ovi strokovnjaki

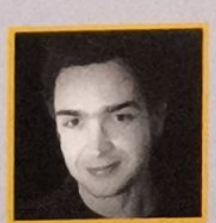
TOMAŽ BARTOLJ
Junija je bil Tomaž prav potuhnjen. Tihotapil se je naokoli, praznil žepe mimoidočim in pouzmal vse, kar je dosegel.

ALJOŠA HANCMAN
"Zeleno, ki te ljubim zeleno," je rekel Aljoša in se zagrizel v zelenega ogra, ga jezno izpljunil in preklel risanke.

TOMAŽ KOTNIK
Bojevito nastrojeni Tomaž numero due... uno... due... ah, Tomaž pač, se je ta mesec ubadal z nacisti.

BARBARA BANOVIĆ
Med protesti, ki so vključevali kričanje, praskanje in pljuvanje, so ji uspeli podtakniti še enega *Harryja Potterja*. In je celo preživela.

JELENA VARDA
Jelena se je bolj zvito upirala igram, ki ji niso dišale, si priborila še zadnjo kopijo *Thiefa 3* in jo skrivoma igrala.



MATEJ SLANIČ
Mateja je ta mesec bolj zanimal pogled v prihodnost in se je navduševal nad prihajajočo igro *Brothers in Arms*.

0-19% Neigrajno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup za vse, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade *Izbor Uredništva*

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali teroriziati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkriljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite si vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE
napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str.52 Lestvice
str.52 Napoved Playboy: The Mansion
str.53 Napoved Brothers in Arms
str.54 Napoved Flat Out
str.55 Napoved Battlefield 2
str.56 Thief 3: Deadly Shadows
str.58 Nosferatu: Wrath of Malachi
str.59 Shrek 2
str.60 Soldiers
str.62 Battle Mages
str.62 Gorky Zero
str.63 Rise of Nations: Thrones and Patriots
str.64 Ground Control II
str.66 City of Heroes
str.67 Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
str.68 True Crime
str.69 Kratki opisi
str.70 Ustvarite lasten FRP

Najbolj pričakovane

Ko pridemo z morja, nas bodo čakale. Upamo.

Prihajajo

NASLOV	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
SHELLSHOCK: NAM' 67	Avgust	Eidos	PCF 25	Strelska
HALF-LIFE 2	Avgust	Vivendi	PCF 28	Ugibajte
WORLD OF WARCRAFT	Avgust	Vivendi	PCF 28	MMORPG
CALL OF CTHULHU	September	Bethesda Softworks	PCF 28	Preživetvena pustolovščina
THE SIMS 2	September	EA	PCF 28	Strategija
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT	September	EA	PCF 28	Strelska
S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL	September	THQ	PCF 25	Strelska
ULTIMA X: ODYSSEY	Oktober	EA	PCF 27	MMORPG
LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH	Oktober	EA	PCF 28	Strategija
NFS: UNDERGROUND 2	November	EA	PCF 28	Dirkalna arkada
THE SETTLERS 5	November	Ubi Soft	PCF 27	Strategija
KOTOR 2	December	Lucas Arts	PCF 28	Igranje vlog
SPLINTER CELL 3	December	Ubi Soft	PCF 28	Skrivalna
FOOTBALL MANAGER 2005	Zima	Sega	PCF 26	Športna / Poslovna
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO	Začetek 2005	Lucas Arts	PCF 27	Taktična strelska
BLACK& WHITE 2	Poletje 2005	EA	PCF 28	Strategija

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net)

Najbolj igrane

MESTO	IGRA
→ 1	FAR CRY
→ 2	NFS: UNDERGROUND
↑ 3	UT 2004
↑ 4	UEFA EURO 2004
↑ 5	HITMAN CONTRACTS

Najbolj zaželene

MESTO	IGRA	NAZADNJE
→ 1	HALF-LIFE 2	PCF 28
→ 2	S.T.A.L.K.E.R. SHADOWS OF CHERNOBYL	PCF 25
→ 3	DOOM III	PCF 28
→ 4	MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT	PCF 28
↑ 5	KOTOR 2	PCF 28

Playboy: The Mansion

Odkar je Nikola prevzel FHM, je Tomaž Bartolj zelo zavisten. Morda ga to pomiri.

Zvrst	Poslovna strategija
Založnik	Ubi Soft
Razvijalec	Cyberlore Studios
Na spletu	www.unleashyourbunny.com
Datum izida	November

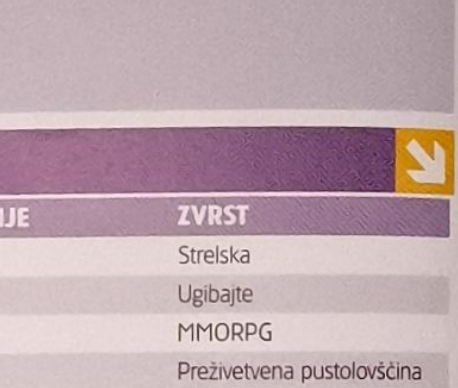
Poslastica igre "Dobro, a še niste dojeli, da boste slikali gole zajčice?!"

SPODAJ Poglejte te prekrasne žoge. Seveda ne nogometne! In sedaj si jih predstavljajte v gibanju. Aah...
DESNO Znane osebe na zabavah bodo večinoma izmišljene. Ali so potem sploh znane?!

Moral bi biti brez sprednjih zob, kratkoročnega spomina in s tresočo roko v usta nositi brozgo za katero osebje v domu ostarelih vztrajno trdi, da je odlična piščančja juha. Ampak Hugh prireja zabave v bazenu, kjer se goni svetovna elita, se kopa v denarju, slika golo lepoto in skače po zajčicah. To je enostavno preveč sreče za enega samega starca – skrajni čas bi bil, da mi, krepostna mladina, zavzamemo njegov prestol.

Playboy: The Mansion si lahko predstavljate kar kot Hefnerjevo interaktivno avtobiografijo. Skozi kampanjo sestavljeno iz 12 misij boste postopoma postavili znameniti Playboyev imperij, pri čemer boste morali skrbno opazovati želje bralcev in temu primerno izbrati članke in slike. Če se bodo številke obračale vam v prid, pa boste prešli na še zanimivejši del – zabave v dvorcu.

Seveda se tu ne boste izognili nenehnemu nadgrajevanju, opremljanju in iskanju idealne zmesi znanih gostov, ampak vse to boste počeli s precej več motivacije kot do sedaj. Novica, zaradi katere smo se razveselili kot ob sporočilu



Združenju prijateljev flore, da se število veliki travniških marjetic po 20 letih končno spet povečuje, se glasi: "*The Mansion* bo vseboval veliko golote in seksa!" Izgleda, da se založnik sploh ne bo skušal izmakniti nalepki 18+, ampak bo prav veselo zakorakal na področje, na katerega so hoteli že podpovprečni *The Singles*.

Še zanimivejša je obljuba, da boste slike za revijo zajemali sami iz prvoosebnega pogleda in pri tem modelu celo ukazovali, kako naj pozira. Bojda se zna med zajčicami pojaviti celo Carmen Electra. Imamo ideje. Veliko idej. O, ja.

Vse kaže, da sploh ne bo šlo za nizkoproračunski izkoriščevalski naslov, kot smo sprva pričakovali, ampak kvaliteten izdelek z dovolj konkretno vsebino, da bo znal pritegniti polnoletno publiko in očete, ki bodo blagajničarki skupaj z denarjem ponnili še stavek: "Saj ni zame, je za sina." Ja, seveda.

PCF

Brothers in Arms

Havbica vs granata... jaz imam havbico, Aljoša pa granato

Zvrst	Prvoosebna akcijska
Založnik	Ubisoft
Razvijalec	Gearbox Software
Na spletu	www.brothersinarmsgame.com
Datum izida	Božič 2004

Poslastica igre "To bo najbolj življenjska igra na tematiko druge svetovne vojne. Dihali, jokali in borili se boste s svojimi fanti."

Ni skrivnost, da so prvoosebne strelske igre najbolj popularne, med temi pa izstopajo predvsem tiste, zasnovane na drugi svetovni vojni. Očitno je Adolf vzpodbudil tudi računalniško industrijo. Točka zanj. In kaj nam prinaša igra *Brothers in Arms*? Hja, nič drugega kot silovit, zelo realističen boj, ki v nas vzbudi občutje partizančka, ki teka po bojišču gor in dol in pazi na svoji ritnici, medtem ko z druge strani švigajo metki in granate, ki opozarjajo, da je bolje zakriti svojo zadnjo plat. Za Gearbox bo to prvi samostojen projekt, ki bo prinesel načrtovanje akcij in majhno skupino vojakov, namenjenih za posebne naloge.

Igra vas bo postavila v vlogo poveljnika oddelka vojaka sgt. Matta Bakerja, skozi katero boste morali večino časa poveljevati dvema strelskima ekiparna z največ tremi vojaki. Medtem ko prvi trije junaki služijo za premišljen in učinkovit napad na sovražnika in se s hitrimi gibi in mitraljezom v rokah prebijajo naprej, drugi ostanejo v zaledju in s silovitim obstreljevanjem s havbicami ščitijo pogumne napadalce. Ko smo že pri orožju naj povemo, da so ta identična tistim pravim, njihov zvok pa nas bo resnično vrgel iz stola. Vsak vojak bo lahko imel pri sebi le dve vrsti orožja naenkrat, kar je nasprotje nekaterim igram, pri katerih se sprašujemo: "Preklemano, od kod je potegnil to bazuko?!"

Upravljanje z vojaki je zelo poenostavljeno in ne bi smelo delati nobenih težav. Poleg tega bodo vsi vojaki, vključno s sovražniki, pokazali tako imenovano situacijsko umetno inteligenco, kar pomeni prilagajanje določeni situaciji in reagiranje na sovražnikove strele, brez našega posredovanja. Vojaki bodo počepnili in se skrili, takoj ko bo z nasprotne smeri prihrumel sovražni naboj in se nato pomaknili nazaj na strateško primernejše mesto. Kot poveljnik oddelka boste imeli tudi možnost taktičnega pregleda bojišča.

Igra je narejena v zelo realističnem slogu, saj med igro ne boste našli nobenih zdravstvenih paketkov ali porcij hrane, ki ponavadi ležijo po tleh in višajo krivuljo vašega življenja.

Brother in Arms bo prinesel impresivnost na grafičnem področju. Pri Gearboxu ne želijo razkriti tehničnih podrobnosti, ampak do zdaj deluje vse fantastično in kot kaže, imajo fantje prav vse pod kontrolo. Pokrajine v igri kar nekako oživijo in vzbudijo željo po vihtenju puške. To so dosegli z uporabo starih slik in zračnih posnetkov pokrajin in tako zajeli vsako najmanjšo podrobnost in morebiti boste končno le spoznali svojo babico in jo zalotili pri opravljanju kakšne... hm, zadeve. Igra uporablja nazorno visoko kvalitetno dinamično osvetljevanje in nežno metanje senc, ki bo v vas vzbudilo resnično zadovoljstvo in začudenje ob igranju. Vojaki bodo tako imeli široko paleto obraznih mimik. Videli boste kako vas spremljajo z očmi, ko se boste premikali in celo njihovo jezno grizenje ustnic. Tudi na osebnostnem nivoju bodo vaši vojaki dodelani do potankosti, saj bodo imeli različne osebnosti, ki temeljijo na resničnih posameznikih takratnega časa.

Ravno tako ne bodo razočarani navdušenci nad večigralnostjo. Tako različica za PC kot tista za konzole bosta vsebovali podporo za več igralcev. Najvišja količina igralcev, ki bo lahko igrala hkrati, naj bi bila 16, kar je vsekakor dovolj za strelski užitek.

Kristalno jasno je, da bo igra *Brothers in Arms* uspešen projekt podjetja GearBox, ki je s svojimi izkušnjami pri sodelovanju z uspešnimi proizvajalci iger, resnično zaplula v prave vode. Vse to, kar smo videli in preizkusili z našimi celicami, nas je resnično navdušilo, saj *Brothers in Arms* prinaša inovativnost in zabavo skupaj z določenim spoštovanjem in poklonom do vseh tistih, ki so se borili in umrli v bitki za Normandijo. Resnično dobra in človeka vredna strelska igra, ki bo žela uspehe.

Matej Slanič

GLAVNA Ta slika pravzaprav povzame bistvo igre: fantastična grafika in realistično obnašanje vaših tovarišev.

ZGORAJ DESNO VRHNJA Bodo igre na tematiko druge svetovne vojne sploh kdaj izgubile zagon?

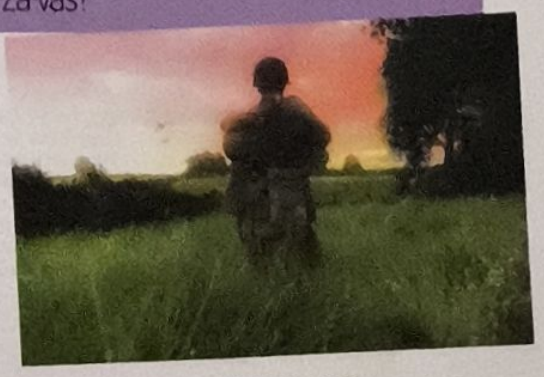
ZGORAJ DESNO SPODNJA "To je pa zdaj preveč! Sploh veš, da tile norci streljajo s pravimi naboji?!"

> **"POKRAJINE V IGRI KAR OŽIVIJO IN VZBUDIJO ŽELJO PO VIHTENJU PUŠKE"**

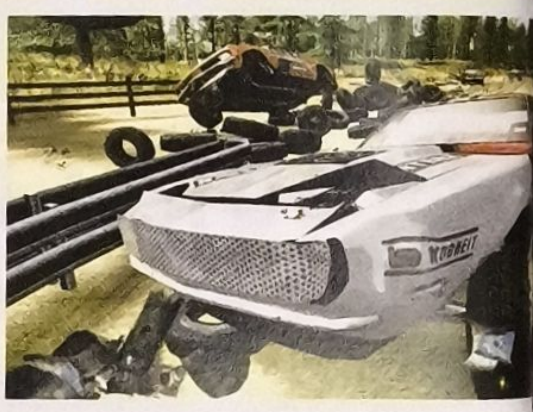
Pomembna je zgodovina fantje...

Kako daleč so avtorji pripravljeni iti za vas?

Avtentično prikazovanje nekaterih dogodkov druge svetovne vojne, je vodilo razvijalce pri Gearboxu v zbiranje vseh mogočih virov iz takratnega obdobja. V te namene so celo angažirali polkovnika Johna Antala, pilota in avtorja številnih priročnikov za vojaško taktiko. Z njegovo pomočjo je ekipa strokovnjakov dvignila nivo realističnega prikazovanja še na višjo stopnjo. Uporabili so tudi polkovnikove nasvete pri snovanju realnega boja in vojaških taktik.



> KOT DOBERMANI S ŠOPOM KOPRIV MED ZADNJIM PAROM NOG



FlatOut

Aljoša Hancman se že od časov škodillacka ni tako huronsko zabaval za volanom.

Zvrst	Dirkanje
Založnik	Empire
Razvijalec	Bugbear Entertainment
Na spletu	www.bugbearfi/flatout.htm
Datum izida	September 2004

Poslastica igre "Res, polet skozi vetrobransko steklo je boleč. Verjetno pa si niste mislili, da je lahko tudi preklemansko zabaven"

Kdaj natančno je dirkanje na računalniku nehalo biti zabavno? Nihče ne trdi, da zadnja pridobitev serije *Need For Speed* ni imela svetlih trenutkov. Ampak ti so bili bolj na področju dodelanosti, hitrosti in lepega izgleda, medtem ko je bil najbolj zabavni del igre pravzaprav predelovanje lastnega vozilca. In ne samo dirkanje, kjer je bilo vodilno čustvo nervoza. Na srečo bo kmalu med nas skočila dirkalna igra *FlatOut* in zabavo spet posadila za volan, kamor tudi sodi.

Stvar, po kateri se *FlatOut* loči od vseh ostalih tovrstnih iger, pa ni samo neznanska zabavnost, ampak fantastično upoštevanje fizike, ki se očitno počasi širi iz prvoosebnih strelskih iger v vse druge žanre in bo kmalu nekaj samo po sebi umevnega. Zakoni narave ne veljajo samo za vse štiri pnevmatike vašega vozila in pločevine, ki je nanje pritrjena, ampak tudi za vse okoli njih, vključno z mnogoštevilnimi objekti ob progi in osebo za volanom – vami. Če boste v *FlatOut* zapeljali v varnostno ograjo iz rabljenih gum, vas ne bo preprosto odbilo, kot da ste naleteli na z jogurtom napolnjen kondom, temveč bo vsako gumo posebej realistično odneslo v pravo smer, vas pa bo izkihnilo skozi sprednjo šipo. Podobno velja za kupe drv, reklamne panoje, stojnice na tržnici in še marsikaj drugega. Vsako dirkališče vam bo postreglo z več kot 3000 objekti, ki vas zapeljivo snubijo, da s svojo oktansko pošastjo zapeljete skoznje in jih raztrgate kot Gregor svoj zadnji bančni izpisek. Pravi hec se začne, ko se ti predmeti začnejo valjati po progi – en "prijetno" postavljen sod vas lahko v kombinaciji z vašim nonšalantnim požvižgavanjem in opazovanjem prekrasno izdelane pokrajine lepo vrže iz idealne linije in že dobljeno dirko spremeni v breakdance točko in bitko za predzadnje mesto.

Nasprotniki vam pri teh optimističnih poskusih ne bodo lajšali dela. Agresivni so kot dobermani s šopom kopriv med zadnjim parom nog in ko jim boste ponudili zadnjico ali bok avtomobila, vas bodo naskočili z vso močjo. Niso pa posebej izbirčni pri iskanju žrtve, tako da se prav radi stolčejo tudi med seboj. Poseben žur so zaradi tega štarti dirk, kjer se je običajno najbolje umakniti in od daleč opazovati masaker. Ali pa preprosto jurišati v gnečo z glasnim "banzaiii" v grlu in prispevati svoj delež zabavnemu kaosu. Navsezadnje je važna pot in ne cilj.

Tista peščica prog, ki so bile vključene v našo preizkusno različico, je pokazala lepo mero svojevrstnosti. Nekaj je bilo asfalta, nekaj peska, nekaj pravih dirkališč, nekaj pa divjanja kar po ulicah manjšega mesta. 45 bo končno število prog, kar je skupaj s 16 različnimi avtomobili pohvale vredno. Še bolj navdušuje pa dejstvo, da je bilo to, kar smo videli doslej izdelano res zgledno – proge so dovršene, na njih ne manjka norih bližnjic v obliki skokov čez tovornjake, avtomobili pa so natančno izrisani, njihova pločevina pa se upogiba, lomi in odpada kot tista prava.

Seznam posebnosti igre pa se še ni povsem izčrpal. Zadnja poslastica, ki jo bomo omenili, je kaskaderski način igranja, kjer vaša naloga ni prispeti v cilj pred vsemi ostalimi, temveč spektakularno opraviti zadano nalogo in dvigniti občinstvo na noge. Nedokončana različica igre, ki smo jo imeli v rokah, je vključevala divjanje po razgibani progi in izstrelitev voznika skozi vetrobransko steklo. Cilj je bil ravno čim daljši polet voznika. Ker zakoni fizike veljajo tudi za samega "volanosuka", nam ni uspelo uspešno zaključiti izziva, saj nam je bilo preveč zabavno tipa izstreljevati v stene, čez reklamne panoje in podobno. Z nemalo spretnosti nam je uspelo rekonstruirati tudi klasičen skeč Montyja Pythona – povozili smo sami sebe. Hip-hip-hura.

FlatOut nas je prepričal. Čeprav gre v osnovi za dirkanje z avtomobili, imajo vsi njegovi izpušni plini vonj po svežih jagodah. Fizika, raznolike proge, zabavnost, kaskaderski vložki, večigralstvo – verjemite, dovolj originalen bo, da se ga splača postaviti na vašo osebno lestvico najbolj zaželenih.

PCF

GLAVNA Lamborghini ne bi bil ravno primeren za te vrste prog, zato ga avtorji iz usmiljenja niso vključili.

ZGORAJ DESNO VRHNJA "Glej, punči, kakšno mašinco sem si kupil. Sicer ta rdeč v ospredju tudi ni slab, ampak..."

ZGORAJ DESNO SREDINSKA Enega se bo moral lotiti mehanik, drugega pa zobozdravnik. In kirurg in kiropraktik in...

ZGORAJ DESNO SPODNJA Leteče gume so zaščitni znak igre. In leteči vozniki, seveda.

Hroščomedved Entertainment

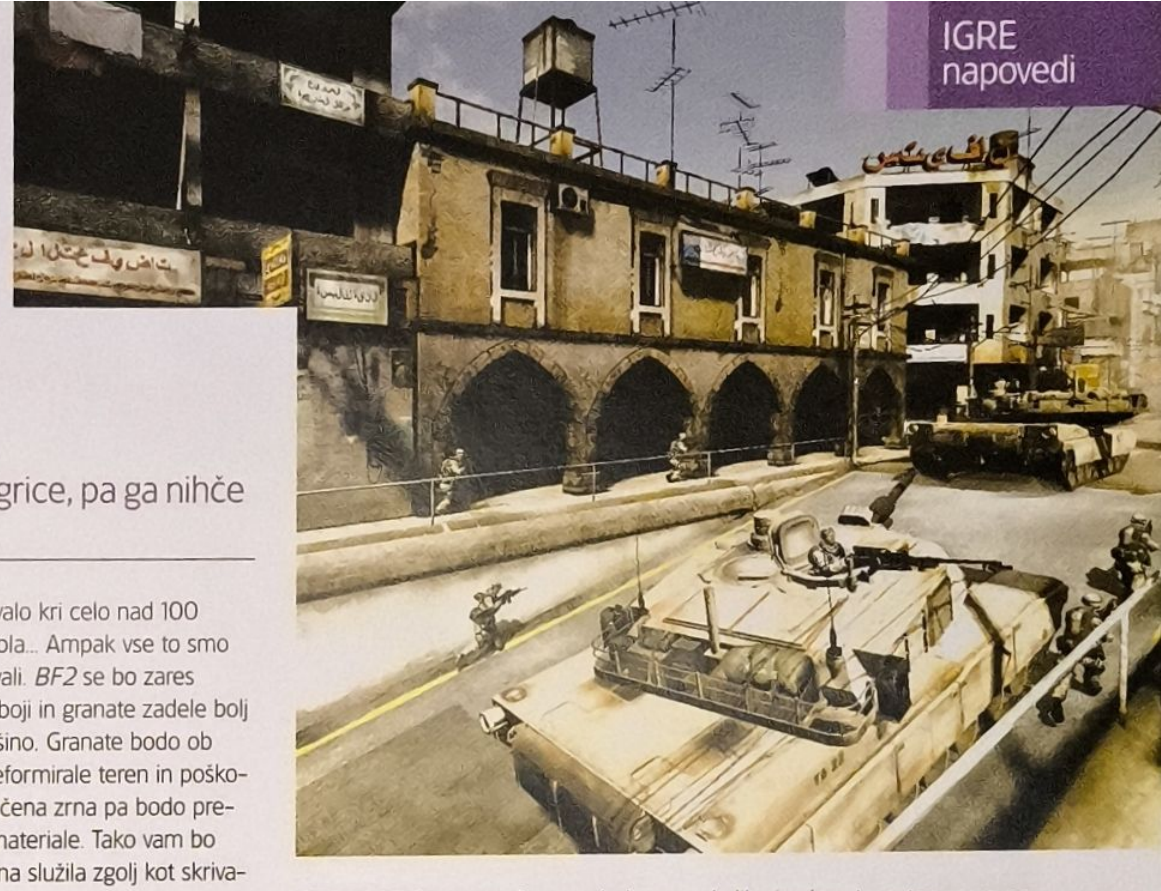
So fantje že povrgli kaj omembe vrednega?

Finski razvijalci zbrani pod imenom Bugbear Entertainment obstajajo že štiri leta, ukvarjajo pa se izključno z dirkalnimi igrami. Njihova prva igra *Rally Trophy* je bila pri kritikih sicer lepo sprejeta, ni pa si nabrala nekih blaznih simpatij pri igralcih, še slabše pa jo je odnesla leta 2003 izdana igra *Tough Trucks*. Kot izdelovalci modelov so sodelovali z Wings Simulation tudi pri obetajoči večigralski igri *Söldner*, ki naj bi izšla enkrat te dni, kar je njihov edini izlet v drugo zvrst. *FlatOut* bo brez dvoma njihova daleč največja uspešnica.

Battlefield 2

Aljoša Hancman bi se tudi rad šel tele vojaške igrice, pa ga nihče noče v ekipi.

Zvrst	Večigralska strelska
Založnik	EA
Razvijalec	Digital Illusions
Na spletu	www.eagames.com
Datum izida	Pomlad 2005
Poslastica igre	"Več kot sto igralcev hkrati na modernih bojiščih z najnovejšimi sejalniki svinca."



ZGORAJ Zdi se nam, da bodo bitke v mestih še bolj zabavne kot na neurbanih področjih.

V dovolj bližnji prihodnosti, da je bilo vredno na tem zgraditi igro, se bodo menda na našem modrem planetu (modrem po barvi, ne po inteligenci njegovih prebivalcev) izoblikovale tri nasprotujoče si frakcije: ZDA, Kitajska in Koalicija srednjega vzhoda. Še sreča, ker bi bil drugače nov član uspešne serije večigralskih strelskih iger *Battlefield* malo preveč pacifističen za svoje dobro.

Med seboj bodo slabi sosedi obračunavali z vsemi orožji, ki jih premore vojska, ki da kaj nase (klasičen luknjač betic M4, lanser granat M203 in podobno železje). Ne bi pa *Battlefield 2* bil vredni član serije, če se ne bi pohvalil tudi z najrazličnejšimi vrstami prevoznih sredstev. Tako se boste borili po kopnem s tanki Abrams, se šli kamikaze z lovci F-15 Strike Eagle in delali nadaljnjo škodo s helikopterji, čolni, lebdečimi vozili... Več kot 30 kosov tovrstnih jeklenih pošasti bo vsebovala končna različica igre.

Grafika bo oh in sploh, zvok še bolj, hkrati pa bo lahko prelivalo kri celo nad 100 igralcev in bla, bla, bla... Ampak vse to smo pravzaprav pričakovali. *BF2* se bo zares izkazal, ko bodo naboji in granate zadele bolj ali manj trdno površino. Granate bodo ob eksploziji menda deformirale teren in poškodovale objekte, svinčena zrna pa bodo preluknjala določene materiale. Tako vam bo lahko tanka pločevina služila zgolj kot skrivališče, zaklonišča pa si za njo ne bo varno iskati. Še bolj glasno zaploskajte naslednji noviteti, ki bo zares spremenila prihodnje rodove večigralskih akcijskih iger. *BF2* bo sposoben prilagajati velikost zemljevida glede na to, koliko igralcev trenutno roma po njem in katera prevozna sredstva so na voljo. Tako ne bo nikoli strahu, da bi se z nasprotniki preveč porazgubili po stopnji in spremenili igranje v dolgočasno iskanje svojih ciljev – akcija bo prežala na vas izza vsakega vogala. Uspešni igralci si bodo lahko prislužili tudi višje čine in s tem boljša orožja in "kul" dodatke v slogu oznak za vozila.

Od te pomladi smo se komaj poslovili, pa že komaj čakamo naslednjo. *Battlefield 2* ne bo le nadgradnja dveh uspešnih predhodnic *Battlefield 1942* in *Battlefield: Vietnam*, ampak se bo odločno dvignil tisto potrebno stopničko više. In *PCFormat* bo spremljal vsak milimeter te poti navzgor in vas sproti obveščal o dogajanju. Medtem pa vsi v mesarijo po dva kilograma ADSL-ja.

PCF

LEVO Ko se Ivan loti streljanja glinastih golobov, se opremi tako, kot je treba.

Thief: Deadly Shadows

SKRIVALNA PUSTOLOVŠČINA Tomaž Bartolj prekrši peto božjo zapoved. Večkrat. Ali pa sedmo? Skratka tisto, ki govori o kraji.

Založnik: Eidos Razvijalec: Ion Storm

V svojem bistvu, še posebno če vzamemo v zakup možakarjevo zgodovino, je Garret povsem v redu poba. Kot sirota in otrok ulice je pač delal edino, kar mu je preostalo, če je hotel podaljševati svoje bedno bivanje – praznil je žepe mimoidočih. Njegov nesporen talent opazovanja in prikritosti so kmalu opazili Čuvaji mesta, ali bolje rečeno – on je opazil njih, in se odločili, da fantiča vzamejo medse ter njegove sposobnosti obrnejo sebi v korist. Naučili so ga "nevidnosti", bojevanja, ga seznanili s temnimi prerokbami, ki so jih hoteli preprečiti, a kar se Garretek nauči, to Garret zna. Njegova kleptomanska dušica kmalu prevlada in odloči se, da ne bo več nosil opankov in poslušal nenehnega stokanja v religiozno-pravljičnih napovedih. Opremljen z novimi znanji se vrne na mestne ulice in kot sraka krade vse, kar se sveti. Kaj kmalu ga v zameno za bogate nagrade najemajo najrazličnejši čudaki, za katere priskrbi, milo rečeno, nenavadne predmete. Med opravljanjem ene od takih nalog mu uspe veliki met – prebuditi vse zlo sveta. A kar zakuha, naš tatič tudi popravi. In nato svet reši še enkrat pred kovinsko dobo, v kateri za normalne ljudi ni bilo prostora. Kot pravijo, gre osel samo enkrat na led, idiot dvakrat, Garret pa trikrat. Preprečevanje zlih prerokb je pač njegovo poslanstvo. Skupaj s kravžljanjem las zapetim Čuvajem in ropanjem za lastne potrebe in seveda užitek.

VAŠE NALOGE SE V PRIMERJAVI S PRVIMA DELOMA NISO ZNATNO SPREMENILE

URBANIZIRAN

V *Deadly Shadows* svet mojstrskega tatu ostaja enako skrivnosten, temačen in grozen, še naprej se med sabo dajejo Hammeriti, tehnološki norci, in Pagani, ki znajo biti pri ščitenju narave nadležnejši od Greenpeaca, pa vendar se je ogromno spremenilo. Tu je sedaj mesto. Mesto, ki povezuje misije, daje priložnost za zaslužek, za spoznavanja širše resnice, predvsem pa boleče metode vzdrževanja reda s strani mestne straže. Seveda se boste lahko na začetku sprehajali le po manjšem delu mesta, a kot boste sčasoma ugotovili, je to s strani osebne varnosti kar dobrodošla omejitev. Na ulicah boste priča marsikateremu pogovoru, ki vam bo odprl izbirne podnaloge, a gonilna sila so še naprej osnovne misije.

Vaše naloge se v primerjavi s prvima deloma niso znatno spremenile – srečajte bizarneža, se nasmehnite, ko vam omeni, kako se vam bo splačalo, če zanj nekaj ukradete, premislite, kako bi prišli še do postranskega zaslužka, nato pa odidite na lokacijo, polno sovražnikov in vse to uresničite.

Za nekoliko manj podučene velja poudariti, da je serija *Thief* tako rekoč utemeljiteljica zvrsti skrivalnih pustolovščin, od katere so se veliko naučile uspešnice, kot je *Splinter Cell*. Tako kot sodobni Sam Fisher, se tudi srednjeveški tat najbolje počuti v senci in če te ni, jo naredi. Poleg noža, priročnega za luknjanje arterij nič hudega slutečih stražarjev, na hrbtu vedno nosi zvesti lok s katerim izstreljuje "ama vse". Vodne puščice za gašenje bakel (tehnika popolnega tesnjenja še danes ostaja skrivnost), pa tiste za povzročanje hrupa, primerljivega z učinki cenenega hongkonškega odpadka raket ali take, napolnjene s turbo hitro rastočim mahom, ki omogoča neslišno gibanje, v tulcu, ki je očitno azbesten, se znajdejo celo ognjene puščice – in vse to leti po zraku v dobro premišljenih trenutkih. Temu arzenalu se pridružijo še zdravju nič manj škodljive prababice slepilnih in strupenih granat, pa blagoslovljena voda, na katero so tako alergični nemrtvi,

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Thief 1 in 2** Eidos
>> **Metal Gear Solid 2** Konami
>> **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** Ubi Soft

GLAVNA Tile krampi častijo kladivo. Razumite, če morete.

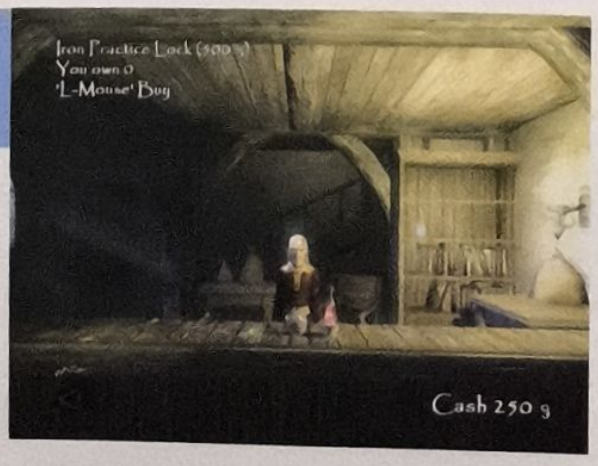
ZGORAJ VRHNJA S težavnostnimi stopnjami se povišuje tudi zahtevana količina najdenega zaklada.

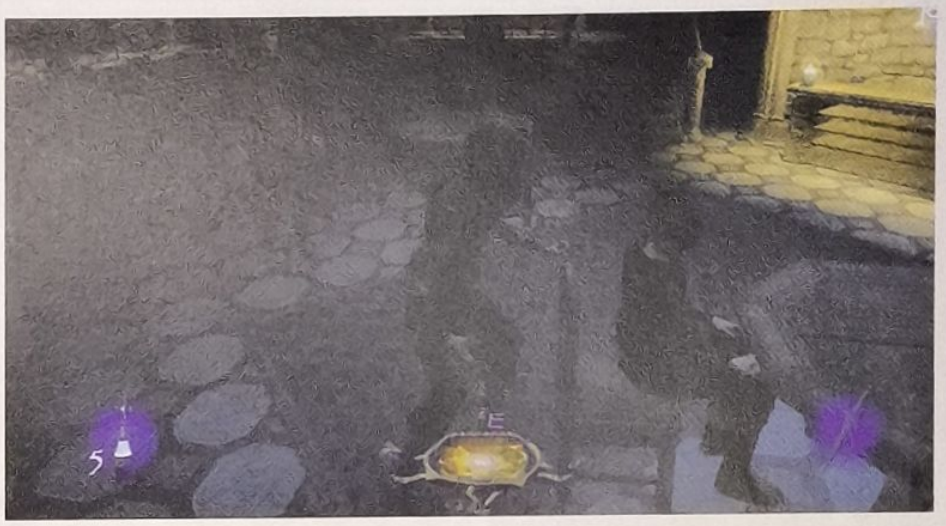
ZGORAJ SPODNJA Mogoče bo pa ta vodna puščica oprala moje sledi.

Vaš najboljši sosed

Tat, ki kupuje? Očitno je v njem nekaj poštenosti.

Ena izmed sprememb v tretjem delu je, da orožje ni več določeno pred začetkom misije, temveč ga kupujete z nakradenim denarjem. Pravzaprav denar dobite šele po prodaji nabranih dobrin in kot da ni dovolj kompliciran že ločitev trgovin na tiste, kjer prodajate in kupujete, trgovci v določenih delih mestih prodajajo oziroma kupujejo samo določene dragocenosti. Druga negativna posledica je, da se lahko do zob oborožite in nakupite zdravilnih napitkov, kar zopet podpira nasilje. In če si ne želite mazati rok s krvjo? Potem je ves princip ropanja praktično brez pomena. Ostane vam le moralno zadoščenje, da ste pobrali bogatim in dali sebi ter izgovor za opazovanje mičnih prodajalk.





mine, stekleničke z oljem... A vse našteto sploh ni bistveno – smisel je biti neviden. Stiskati se ob zidove, hoditi po prstih, neopazno izmikati mošnjičke, polne zlatih novcev, s hrupom zamotiti bebave stražarje, skratka, največji užitek boste doživeli, ko vam bo uspelo vdreti v stavbo, jo oropati vsega bliščа in se težkih žepov vrniti na temne uličice, ne da bi vas pri tem sploh kdo opazil. Pri tem gre pohvaliti zgradbo stopenj, ki vam resnično ponujajo množico poti, če le malce vključite sive celice.

ZGORAJ Kako se lopov skrije podnevi? Ne bi vedeli. Nepojasnjeno in bizarno je namreč v mestu vedno noč.

DESNO VRHNJA Katastrofalna fizika trupel vam bo zbudila občutek, da morate takoj naročiti Kosmodisk.

DESNO SPODNJA Sedečih nasprotnikov ne morete zabosti v hrbet. Hrošč? Hrošč!

POLN PRAŠIČEK

A je že tako, da nikoli ni nič popolno. Ali pa smo le mi tako preklemano zahtevni. Kar moti, je prevelika toleranca do nasilja. Vse prelahko je namreč povsem brez spoštovanja in strahu vkorakati v katedralo polno vojakov, zmetati nekaj slepilnih granat, nekajkrat zamahniti z nožem in malce napeti tetivo, po klanju spiti zdravilni napitek ter z okrvavljenimi rokami seči po zakladu. Šnof, šnof. Da, tu smrdi po pritiskih založnika, ki zahteva poenostavljanje igralnega sistema, kar po njegovi omejeni logiki prinaša prijaznost do mas in gromozanske dobičke. In le kaj bi lahko bilo pomembnejše od denarja? Eidos je zadnje čase sploh znan po tem početju – kar pomislite, kaj se je zgodilo z zadnjima deloma legendarnih serij *Tomb Raider* in *Deus Ex*.

In s tema dvema zablodama igričarske evolucije si *Thief: Deadly shadows* deli še en iznakažen ud. Boleče jasno je, da je bila igra hkrati razvijana tudi za konzole. Pokazatelj tega je silno povprečna grafika z nenatančnimi strukturami (svetla izjema so tako pomembne sence) in kar je še huje, nenehno nalaganje ob prehodih v nove dele mesta in celo stavb. Vsekakor lastnost, ki ji uspe (pre)večkrat pretrgati tako krasno napeto vzdušje.

A še tako zabit založnik ni mogel iznakaziti bisera, kar v osnovi *Deadly Shadows* je. Prinaša popolno zlitje igralca z namišljenim svetom in to je vredno občudovanja. Vse, prav vse, se krasno združi v celoto, ki ji uspe zabrisati dejstvo, da sedite za računalnikom in prepričati lobanjsko vsebino, da je zaradi zombijev pravkar v življenjski nevarnosti, da je tik pred tem, da jo odkrijejo, da je treba bežati, kolikor jo noge nesejo... Odlično glasovno igranje, napete vmesne sekvence, temačen in povsem neobičajen osrednji lik, skrivnostna zgodba polna preobratov, z občutkom za podrobnosti oblikovano mesto in vsaka stavba posebej, skriptirani dogodki v kombinaciji z več možnimi načini reševanja istega problema, vse to se zlije v en sam močan tok, ki vam bo spodnesel tla pod nogami.

> **POVSEM JASNO JE, DA JE BILA IGRA HKRATI RAZVIJANA ZA KONZOLE**

DLAKE GOR!

Ni naključje, da sta se oba predhodnika igre znašla na naši lestvici 50 najstrašnejših trenutkov v igrah. In še manjše naključje je, da bi se sedaj gotovo vrinil tudi *DS*. Ion Storm še enkrat dokazuje, da ima nenadkriljiv občutek za diktiranje tempa igre. Začetek je počasen in imeli boste čas, da si v glavo vtisnete vsak kotiček mesta, vsako nahajališče brezplačnih puščic, preučili gibanje stražarjev in imeli boste občutek, da nadzorujete položaj. In nato se začne. Bliskovito, nepričakovano in zmedeno - kot bi nekdo med mirnim sprehodom pritekel mimo vas, iz prsi strgal še vedno utripajoče srce, se zarežal in zbežal. Kar naenkrat vas lovi mestna straža, zombiji, ena izmed glavnih frakcij, vsakdo, ki izpove, da je vaš prijatelj, pa se kmalu zvrne mrtev po tleh. Toda resnična genialnost se skriva drugje. Prav ironično je, da boste najbolj povelikopotrebljeni v nalogi, v kateri skorajda nimate nasprotnikov. Sirotišnica, nato norišnica, potem pa je prišel nepojasnjen požar in hiša je od takrat je zapuščena. Kot je rekel Garret: "Ne moreš si izmisliti bolj grozne zgodovine za stavbo." Strašno stokanje, cviljenje, trkanje, utripanje luči, vedenje, da vas nekje nekaj čaka, pa nimate pojma kaj, kje in kaj bi pravzaprav rado naredilo z vami. Gre zagotovo za eno izmed nalog, ki se bo vpisala med klasike. Da starke, ki je povezana z izginotjem dveh oseb, ki so jih kasneje našli brez kože, sploh ne omenjam. Prav zvito, določene stvari nikoli niso prikazane, ampak prepuščene vaši domišljiji, za katero pa sami veste, da je čista svinja, ki vam tako rada prikazuje slike, zaradi katerih ne morete spati. Da, na tem področju enostavno nimamo pripomb.

Tretji *Thief* je pod črto gledano izdelek za praktično vsakogar. Poznavalci serije bodo verjetno ignorirali inovacijo v obliki pogojno uporabnega tretjeosebnega pogleda, se lotili najtežje težavnostne stopnje, uživali v povezanosti zgodbe s preteklostjo in se povsem izognili pobijanju. Novinci na drugi strani ne bodo imeli prevelikih problemov z dojemanjem zapleta, pa tudi poenostavljen in nasilnejši pristop bo peščici morda odgovarjal. Eidosu torej preveč le ne gre zameriti, saj je končno postregel z izdelkom, pri katerem je koza dobila le lažje praske, volk pa ni stradal.

Tomaž Bartolj

Min 1,5 GHz, 256Mb RAM, 64Mb grafična kartica

Opt 2,0 GHz, 512Mb RAM, 128Mb grafična kartica

Večigralstvo Tam ni ne senc ne zakladov. Kaj bi torej počel tat?

Na spletu www.eidos.com

PCF 84% "Nekoliko več nasilja in poenostavitev nista naredila prevelike škode."

NE MOREM V STOLP Z URO!

Če želite popolnoma vse rešiti sami, prenehajte z branjem. Takoj. Če pa že uro blodite okoli nedosegljivega vhoda v stolp in kolnete zaboje, ki jih ne morete zložiti, kot ste si zamislili, ter ste na robu živčnega zloma, naj vam pomagamo. Gotovo ste si v procesu iskanja rešitve zaželeli, da bi imeli puščico iz prvih dveh delov, ki je bila sposobna napenjanja lestve. Tokrat je ni, so pa tu plezalne rokavice. Bržkone ste jih spregledali pri enem izmed trgovcev. Pojdite torej po nakupih, nato pa se malce jezite še nad okornim nadzornim sistemom in se končno spravite v tisto cev. Saj vemo, hvaležni ste nam.

Še eden zadovoljen ljubitelj Van Helsinga.

Nosferatu
The Wrath of Malachi

PRVOOSEBNA STRELSKA Dobrih šal na račun vampirjev danes ni več.

Založnik: Mindscape Razvijalec: Idol/Pan Vision

Opisi iger predstavljajo pravzaprav vodiče za potencialne kupce. V njih naj bi našli kopico odgovorov na vprašanja, na primer, ali je zadevščina hrošča, neopredeljena zmešnjava ali pa gre preprosto za neko modifikacijo tretjega klona igre *Half-Life* iz prejšnjega tisočletja? V primeru igre pred nami bi se lahko prepirali o prvih dveh postavkah, vsekakor pa moramo pritrdilno odgovoriti na zadnjo. Izdelek kriči po neprofesionalizmu, kot prsata žrtev povampirjenega kmetavza, preprosto prosi za to, da bi zapičili kol skozi škatlo s končno različico. Obstaja pa čisto majčken problem. Opisovalcu je všeč, saj je kot mlad pamž vse prerad gledal mladim mamicam pod kiklo skozi odprto kletno okno ter s fračo zbijal šale na nervoznih mačkonih. Rad se je potikal po zatemnjenih kleteh in pil kuram kri ter občasno prinesel mamici crknjenega krta v dar.

Igra vas v slogu klasičnih grozljivih zgodb na samem začetku seznani s situacijo, ki je vse prej kot rožnata. Znašli ste se namreč v zapuščeni graščini in pravkar ste ugotovili, da je vaša družina talec pobesnelega vampirskega stvora, ki hoče vaše najdražje žrtvovati za kozarček rujnega. Vaša naloga je/bo jasno, nesposobneže rešiti iz nepostriženih kremljev modela, kar pa štorijo tudi lepo zaokroži. Igra se spretno izogiba linearnemu sledenju skozi stopnje, sobane in vsakič drugače v boj vpokliče privržence pekla, kar boste opazili tudi, če boste zagnali katerega od starejših shranjenih položajev. Niti enkrat ne bo število sovragov isto, saj se njih število naključno pojavi šele takrat, ko vstopite skozi prej zaklenjena vrata. Popravnih izpitov v stilu premišljenega natega umetne inteligence torej ne bo toliko, kot smo jih mogoče vajeni od drugod, kjer natanko vemo, kje se bo skrival naslednji prebivalec pekla. Gre za prvo igro po odlični *Aliens vs Predator*, ki se je vzdušja lotila na tak način in vas prav tako kot omenjeni oče srhljivega potikanja po temačnih prehodih zabetonira na sam rob živčnosti in preklinjanja vsega živega, kadar vas kdo od domačih dobrohotno potreplja po rami. Namen je torej dosežen. V igralcu vzbuditi tisti strah pred vsakim napačnim korakom, saj nikoli ne bo vedel, ali bo naslednji še težji in še bolj srhljiv. Spodobno. In temu primerno vam igra v obraz meče tudi zvočne učinke, kar jo postavlja na vidno mesto med najbolj srhljivimi igrami zadnjega časa.

A žal smo prišli do dela, kjer bo potrebno potarnati nad vsem ostalim. Igra izgleda kot odpad pokvečenih tekstur in kot neka amaterska predelava igre *Half-Life*. Vrata, predmeti in stopnje same so izdelane čudno, nenatančno in kar je še huje, sovražniki se prav radi ujamejo v sceno, včasih pa motovilijo naokoli, kot bi dejansko bili brez pravega cilja. Na koncu stopenj se boste seveda morali spopasti tudi s kakšnim močnejšim sovražnikom, a so borbe s šefi naravnost pomilovanja vredne. Če k temu dodamo še frustrirajoča orožja, nam kmalu postane jasno, zakaj bi bilo dobro za dobro mero potegniti nekje iz arhiva igro *AvP* in si osvežiti spomin, kako mora izgledati in kako se mora občutiti srhljiva igra. Koli in križ, s katerim odganjate zobatce, so še posebej hrošćati, kar pa smešno, celotnemu vzdušju ob igranju le pripomore, saj nikoli ne boste vedeli, ali bosta zadevi delovali ali pa vas bodo sovražniki pokončali, ne da bi bili za to sami kaj krivi. To še ni vse. Ko boste med igranjem naleteli na zaplenjene sorodnike in jih rešili, jih bo seveda potrebno prepeljati še na varno. Ob obnašanju njihove umetne inteligence in sposobnostmi iskanja prave poti se vam bodo še boti iz igre *Counter Strike* zazdeli okretni in vešči kot ljubljanski taksisti.

Najlažje bi to igro primerjali s filmom iz C-serije ubornih primerkov groznih predstav, s filmom *Chopper Chicks In Zombie Town*. Čeprav je zelo trd, poskuša preskočiti svoje okvire s pomočjo osredotočanja na zgodbo in domišljijo gledalcev. Igri je treba priznati, da vsebuje nekaj dobrih elementov poskusa vzbujanja groze ob igranju, bili bi pa nori, če bi jo dejansko priporočali, saj bi nas kasneje zagotovo podivjana množica z baklami prisilila v nudistični boj s prvakom petelinom, kraljem nelegalnih mehiških aren in stavnic.

PCF

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Thief: Deadly Shadows** Eidos
>> **Far Cry** Ubi Soft
>> **Clive Barker's Undying** EA

„GRE ZA ENO NAJBOLJ GROZNIH IGER ZADNJIH LET"

GLAVNA ZGORAJ Ta poba je zelo nasilen. In zelo neumen.

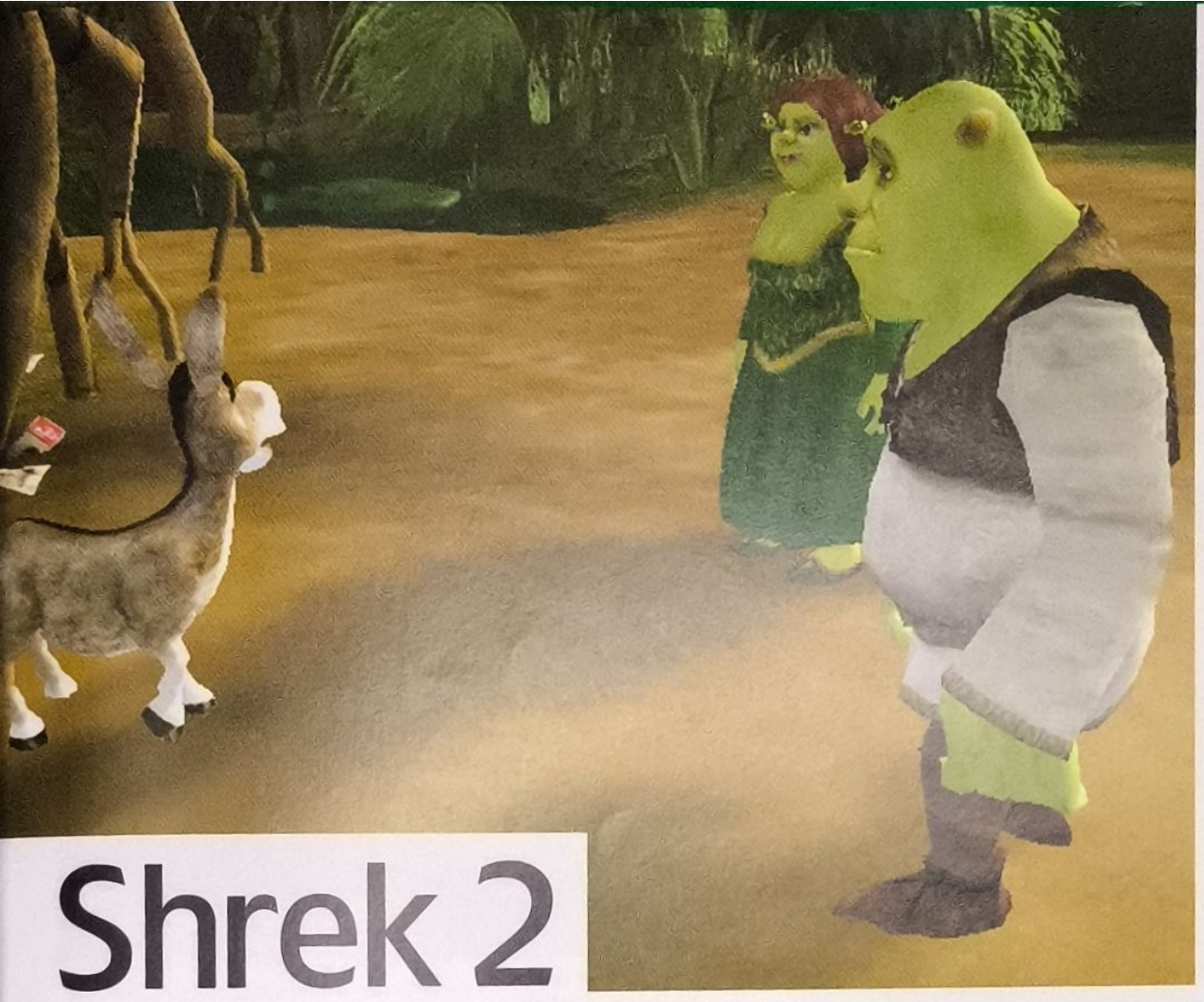
Pes kot bonus v igri

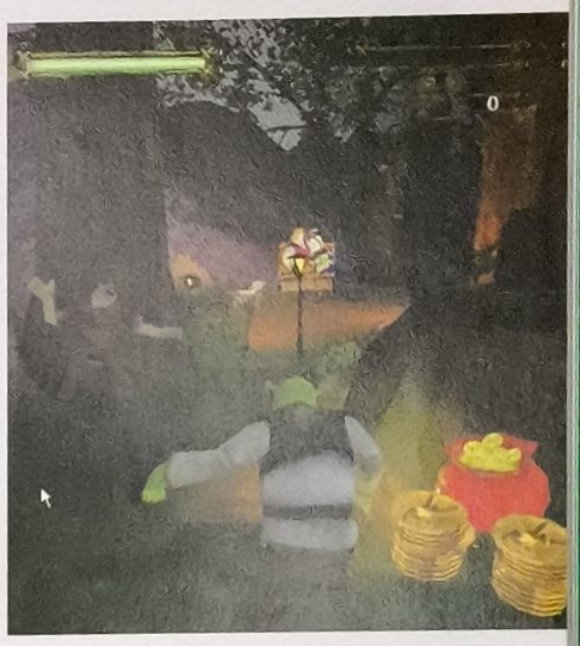
K nogi! Kako pameten je ta pes.

Če pridno rešujete vaše sorodnike, vas igra nagradi s posebno nagrado v obliki psa, ki vam nato sledi naokoli in občasno zagrize v nepridiprave. Ker ima, kot vsak drug računalniško voden lik v igri, zavrto sposobnost iskanja poti, se vsakič, ko se izgubi, spet pojavi v uti sredi osrednjega dvorišča. In ima še zavidljivo sposobnost zobanja neotipljivih duhov. Da.

Min 733MHz, 128Mb RAM, 16Mb 3D grafična kartica
Opt 1 GHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D grafična kartica
Večigralstvo Ne klicite hudiča
Na spletu www.nosferatu-game.com

PCF 69% "Dokaj očarljiv, a vseeno za v smeti."





Shrek 2

AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA Aljoša Hancman si je imel namen ogledati risanko... zdaj nekaj časa ne bo gledal zelenih reči.

Založnik Activision Razvijalec KnowWonder

Ena izmed tem, ki se odpirajo med sproščenim posedanjem igričarske polovice našega uredništva okoli razmesarjene škatle pizze in tlačenjem njene vsebine v goltance, se vztrajno vrti okoli dejstva, da razvijalci vse več iger za PC predelajo naravnost s konzol. Če tudi vaš spanec motijo podobno mračna razmišljanja, imamo zdaj za vas rešitev: ko se bo naslednjič pred vami pojavil kak "konzololjub" in vam začel brenkati na živčno struno, mu pokažite zijala in zabrusite: "Morda boste konzolaši pred nami dobili *GTA: San Andreas*, morda res nikoli ne bomo igrali *Gran Tourismo 4*, zato pa smo dobili čisto svojo različico igre *Shrek 2*." Le ne pričakujte, da ne bo bruhnil v smeh in se začel valjati v vašem iznakaženem egu. Ker bo.

Dobro, zdaj ste že dobili približen občutek, kam na kakovostni lestvici približno sodi igra *Shrek 2*, novo hudobno polnjenje blagajne založnika na račun računalniške predelave zelo zabavne risanke. Vas pa najbrž zanima, zakaj. Zdi se, da v celoti z računalnikom ustvarjena risanka z zanimivo zgodbo in liki, pravzaprav kar moleduje, da bi jo kdo spreobrnil v bolj interaktivno obliko. A glede na število spodletelih poskusov te vrste to po preprostosti očitno ni primerljivo s stiskanjem mozoljev.

Zgodba sama v bistvu sploh ni slaba, tu in tam se vam bo na obrazu zarisal tudi kakšen smehljaj, ki bo za seboj občasno celo potegnil vibriranje glasilk. Zaplet se ohlapno opira na izvirno zgodbo, kjer Shrek in Fiona obiščeta njene starše, ko pa ti vidijo, da se je njuna hči spremenila v ogra in se z enim celo poročila, nastane cela štala. Shrek bo moral rešiti situacijo. Oh, pozabil sem vas opozoriti, da bom izdal vsebino risanke. No, zdaj je, kar je, nima se več smisla sekirati. Na žalost pa se celotna izkušnja konča veliiiko prehitro (po kakih štirih urah), da bi se bilo pred igranjem sploh vredno zalagati s pepsikolo in čipsom. In poleg tega, da je igra kratka, je tudi skrajno preprosta. Že res, da je namenjena otrokom, ampak ti so dandanes že pravi virtuozi hkratnega suvanja miške in nabijanja po tipkovnici in nekdo bi to moral, za božjo voljo, povedati tudi razvijalcem. Igra pred vas meče platforme, po katerih je treba poskakovati, police, ki jih je treba preplezati, stikala, na katera je treba pritisniti in sovražnike, ki jih je treba usekati na gobec. Nič od tega ni posebej velik izziv in vse od tega se preveč ponavlja. Kar je za igro te dolžine dosežek, vreden posebne pohvale.

Kratkost in preprostost pokvarita še eno potencialno zabavno reč. Vsak na hrbet zložen sovrag namreč odvrže kovanec, ki ga lahko poberete in ga na določenih mestih v igri, skupaj z njegovimi brati, zamenjate za kakšen čarobni napitek, ki bo nasprotnika spremenil v žabo, ga zmanjšal, uspaval ali kaj podobnega. Hec je, da slednjih zaradi prej omenjenega kratkega trajanja igre in enostavnosti sploh ne boste utegnili potrebovati. Najlažje in najhitreje boste igro končali z golimi rokami. In kopiti, kadar se boste znašli v vlogi Donkeya. Ja, poleg Shreka boste del igre prevozili v vlogi zabavnega osla, del pa tudi v vlogi Puss in Boots.

Srce risanke

...ki mu je igra zamašila vse vene.

Brez fantastično talentiranih igralcev, ki so posodili glasove glavnim junakom, risanka *Shrek* preprosto ne bi bila to, kar je. In to, da se založniku ni zdelo vredno vložiti denarja za najem originalnih glasov Eddija Murphyja, Mika Meyersa in druščine za nastop v igri, je zabilo samo še šop dodatnih žebljev v njeno krsto. Saj ne, da so Activisionovi izbranci zanič – a to preprosto ni to. Poleg tega ima vsak lik na zalogi presenetljivo malo stavkov, kar vam bo začelo počasi nadležno trkati na lobanjo.

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Beyond Good And Evil** Eidos
>> **Prince Of Persia: The Sands Of The Time** Ubi Soft
>> **Harry Potter And The Prisioner Of Azkaban** EA

GLAVNA Srečna družinica je zbrana. Vendar ne za dolgo, buahaha.

ZGORAJ DESNO VRHNJA Pri plezanju boste večkrat hodili po zraku in se oprijemali neobstoječih opor. Tudi prav.

ZGORAJ DESNO SPODNJA Shrek je med pretepom sposoben celo izvajati kombinacije, a tudi te pomenijo samo nabijanje po gumbu miške.

Nadzorni sistem so si razvijalci zamislili povsem standardno in lepo – premikanje s kombinacijo tipk in električnega glodalca. A zadnjič sem si tudi jaz takole standardno in lepo zamislil vzvratno bočno parkiranje avtomobila. In s tem naprtil zavarovalnici lepo količino papirologije. Kar hočem povedati je, da se včasih stvari ne izidejo tako, kot bi želeli. Dokaz tega je neodziven nadzor nad glavnimi junaki *Shrek 2*. Mlatenje nepridipravov je tako debilizirano v večino hitrostnega nabijanja po gumbu za napad, v kateri si boste že po nekaj minutah igranja prislužili črni pas, poskoki pa se bodo vse prevečkrat, sploh ne po vaši krivdi, končali s pristankom v telemarku na dnu kakšnega prepada. Slaba kamera vam pri tem ne bo v nobeno pomoč.

Tega seštevka velikih minusov in malih plusov vam noben kalkulator ne bo izpljunil pozitivnega, zato smo tudi mi prisiljeni igro *Shrek 2* poslati v oslovsko klop, kjer ji bodo družbo delale ostale podpovprečne igre. Otrokom (tistim res majhnim) bo okus po pokvarjeni majonezi v ustih pustil neroden nadzor, mladini kratkost, starejše pa bo že pred koncem odvrnilo ponavljanje vsega. Luknje v jadrih bi lahko avtorji pokrpali vsaj s spektakularno grafiko in dobrim zvokom, a jim tako velikih tehnoloških krp ni uspelo najti. Spet zmaga za lastnike konzol, katerih različica igre je vsaj enkrat bolj užitna od našega skropucala in vključuje celo večigralski način.

Aljoša Hancman

Min 600MHz, 128Mb RAM, 16Mb 3D kartica
Opt 1,6GHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Večigralstvo Samo na konzolah, žal
Na spletu www.shrek2thegame.com

PCF 46% "Še ena površna predelava z velikih platen."

Soldiers:
Heroes Of World War II

REALNOČASOVNO AKCIJSKA "Le zakaj se vsi tako pritožujejo nad vojno? Očitno je precej zabavna stvar," pomisli Tomaž Kotnik in preživi.

Založnik Codemasters Razvijalec 1C Company

Nekje v pritličnem celebralnem predelu piskra me zapeče, če samo pomislim na še eno igro, ki se ponaša s tematiko druge svetovne. Ob množici naslovov prvoosebnih, realnočasovnih ali poteznih ter strateških iger tipa *Commandos*, je ruski razvijalski studio 1C Company izpljunil še tega, resda prvotno poimenovanega *Outfront*, a kasneje prisrčno izvirno naslovljenega *Soldiers: Heroes of World War II*. Tistim, ki ste se v svojem igričarskem pohajkovanju po uspešnih naslovih že srečali z igrama *Commandos* in *Soldiers of Anarchy*, naj igra ne bi predstavljala nekaj posebej neopredeljeno neprivlačnega, 3D pogon je dovolj spodoben in okolja dovolj podrobna, da so očesu in naočnikom prijazna. In opredelimo jo lahko kot taktično igro, ki je obenem akcijska in hitra.

Po namestitvi igre se boste znašli v položaju, ko se boste morali odločiti za eno izmed štirih kampanj v drugi svetovni vojni. Postavili se boste na stran disciplineranih Nemcev, z alkoholom opremljenih Rusov, prepotentnih Američanov ali pač gentlemansko-komandovskih Britancev. Vsaka izmed omenjenih kampanj se vrti okoli lastne zgodbe, ki jo nato spotoma spoznavate in razvijate, bodisi v vlogi poveljnika nemškega oklepnika Panther ali pa kot komandos, poslan v Normandijo še pred dnevom D, da onesposobi kopico svetilnikov, ki bi lahko v nepravem trenutku osvetlili katero izmed invazijskih plovil ali letal, prepolnih padalcev. Kako boste igro igrali, je popolnoma vaša stvar, lahko se odločite za klasični realnočasovni pristop, kjer boste pač vsaki svoji enoti (vojaku, tanku itn.) določili neko pot gibanja in sovrage, katerih se naj loti ali pa se odločite in prevzamete nadzor nad posamezno enoto sami in se neposredno pridružite boju, kjer boste vi ciljali in upravljali z določeno enoto. Medtem vam bodo seveda soborci krili hrbet ali branili položaje. Z enim od vojakov boste tako sposobni pobirati orožja z mrtvih pajdašev ali sovražnih vojakov, lahko boste bolj natančno merili in se splazili na kakšno vozilo in z njim seveda tudi upravljati. Vsak posamezen gib, ki vam bo v igri prišel prav lahko seveda pred igro preizkusite v dobro predstavljeni vojaški mali šoli. Naučili se boste metanja granat, ciljanja z različnimi vrstami orožja ter vožnje z vozili, kot sta na primer tank in jeep.

A vse skupaj le ni tako preprosto kot se zdi, kar boste na lastni koži okusili, ko boste vstopili v akcijo. Nekaj nadzora nad soborci je priporočljivo obdržati, čeprav se bodo večkrat obnašali kot bi bili živi. Pogledovali bodo izza ograj in vogalov ter se skrivali pred sovražnikom, občasno ustrelili proti njim ali pa vrgli kakšno ročno granato, kar je še bolje, poskušali bodo ostati živi in se ne slepo nastavljati mimoidočim kroglam in drugim rahlo večjim izstrelkom. Vojaka lahko kaj hitro izgubite, kar je spet drugače kot smo vajeni iz realnočasovnih strategij, kjer večkrat vidimo, da mora tank v pehotno enoto ustreliti dvakrat ali trikrat, preden ta podleže. No, tukaj ni tako in dovolj bo le en spodoben strel tanka med vaše ljudi in znalo se bo zgoditi, da bodo kaj hitro pričeli igrati na harfe nekje tam zgoraj. Ranjence lahko ozdravite, mrtvim zgolj skopljete grobove, zato preudarno ravnajte z enotami, saj jih ne bo na pretek. Pazite na kritje, saj je okolje interaktivno in marsikatera zgradba se lahko poruši, marsikatera ulična svetilka pa razbije vse upe o poštenem kritju.

SPODAJ Tankist ne izbira žrtev, kadar je v vprašanju njegova zadnja konzerva fižola.

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Commandos 3: Destination Berlin** Eidos
>> **Empires: Dawn Of The Modern World** Activision
>> **C&C Generals: Zero Hour** EA

GLAVNA Nemška akrobatska skupina "Hosenträger flüghochschtaplerz" pri izvajanju svoje svetovno znane točke.

ZGORAJ DESNO "Rečem mu, naj mi prižge cigareto, on pa takole nadme s metalcem plamenov."

"LE RAHLO BOSTE POBOŽALI BOBRA IN SE V HORIZONTALI PRIPRAVILI K ZADNJEMU POČITKU."

Zaradi različne škode, ki jo ognjena moč naredi na okolje, tudi ne boste doživeli, da bi igra kadar koli postala enolična, vedno se bo pojavil kje kakšen krater, ki ne bi smel biti tam, avtomobili in vozila lahko eksplodirajo in delci poškodujejo preblizu stoječe vojake, dovolj velike strojnice lahko ponesejo naboje skozi debla dreves, s tankom lahko dobesedno preluknjate hišo. Fizikalni pogon vas bo na trenutke resnično impresioniral.

ZGORAJ Sporočilo županu dne 14.05.1944: "G.župan, nujno rabite semaforizirano križišče sredi vasi, spet je prišlo do hude prometne nezgode."

UMETNA INTELIGENCA

Računalniška pamet v igri je spodobna. Ko se boste sovražnika lotili in mu dali vedeti, da se nahajate v vaši bližini, bo ta začel reagirati. Kadar boste z majhno skupinico vojakov poskušali presenetiti močnejšega nasprotnika, boste naleteli na težave. Sovražnik bo reagiral na vaše provokacije, svojim enotam bo priskrbel kritje, poskušal se vam bo prikrasti za hrbet in še in še. Prav tako, kot bi to storile vaše enote. Spopadi bodo močni in ne pričakujte, da bo sleherni vojak preživel. V posebnih situacijah se računalnik vede prav preudarno. Recimo, da na nekem koncu mesta zaženete vik in krik. Sovražnik bo nad vas poslal patruljo in če se ta patrulja ne bo vrnila v določenem času, bo poslal še naslednjo, tokrat bolje oborožено, po možnosti okrepljeno z oklepno enoto. To se bo le stopnjevalo in precej se boste morali potruditi, da bi nalogo končali. Zatorej se na stopnjah, ki od vas pričakujejo previdnost, tudi obnašajte previdno; ne napadajte čelno, zgodilo se bo, da boste le pobožali bobra in se v horizontalnem položaju pripravili k zadnjemu počitku. Ker se stopnje dogajajo v skorajda vsakršnem vremenu in na vseh terenih, boste svoj nivo taktične misli morali prilagoditi vsemu. V nočnih misijah se tako raje pomikajte po zatemnjenih predelih, tu in tam pa lahko s pipcem poskusite razbiti katero od luči javne osvetljave. Pazite, saj vas bo sovrag nenehno preizkušal.

Misij je v igri tudi precej, okoli 30 in preden se boste lahko pohvalili z dosežkom končanja igre, bo preteklo nemalo zgrešenih potez in budnih ur za računalnikom kot tudi preklinjanja. Igra je vse prej kot enostavna, tudi na najlažji težavnostni stopnji bo potrebnega precej mozganja, preden se boste lahko pohvalili, da ste prebrodili katero izmed stopenj brez praske. Ker je veliko stopenj podvrženih temu, da mora določeno število vaših vojakov pač preživeti, so jež, svizec in nenazadnje tudi bober že pripravljeni za ježo.

"FANTJE Z BAZUKAMI BODO S TREH METROV CILJALI V ČELA VAŠIH VOJAKOV"

KONČAJMO

Jasno, igra ima nekaj pomanjkljivosti. Sovražnik bo, kot je bilo omenjeno, kadar ga boste sprovocirali, vrgel pred vas vse, kar ima na razpolago. Na žalost se bo to odražalo v občasnih kruto smešnih spopadih, ko bodo fantje za bazukami na tri metre ciljali v čela vaših vojakov, prevečkrat pa tudi v tem, da se sovražno vozilo ne bo in ne bo hotelo razleteti, čeprav boste vanj dobesedno zaparkirali tankovsko granato z neopredeljene razdalje. Mogoče so takšni hrošči v igri zgolj domišljavost razvijalcev, ki vas hočejo prisiliti v bolj srdite boje, a občasno zna to precej najedati, kot boste opazili sami, saj se bodo sovražna vozila pred vašim obzorjem le kopičila in vas napadala, namesto, da bi postala del kasnejše turistične ponudbe ogledov prizorišč vojne in spopadov. Misija, kjer morate s svojim "švabskim" tankom "pohoblati" skorajda celotno oklepno divizijo zavezniške vojske je tako prvak med misijami, nagnjenimi k pretiravanju, in hudičevo težko je pravilno prebroditi že prvi del misije, ki od vas zahteva le dva natančna pokopa dveh jeepov, polnih vojakov, ki se kot izvidnica potikata ravno po vašem teritoriju. Če poln šus v jeep ne zadošča, je prav, da so Nemci izgubili drugo svetovno vojno.

Kdor je s slastno navdušenostjo igral serijo *Close Combat*, bo vsekakor navdušen, čeprav bo pogrešal določene prefinjene poteze, ki jih igra poseduje. Namesto ptičje perspektive je tukaj izometričen pogled na dogajanje, ki ga je mogoče po potrebi obračati in približevati, drugače tudi dajete ukaze svojim sotrpinom. Kljub temu ostaja nivo taktičnega odločanja visok. Pripadnike svoje enote brez sramu pošiljajte v hiše in za kamnite ograje, od koder lahko krijejo vaše namere ali pa se skrijejo pred sovragom, ki bo pridrvel mimo. Navduši tudi ponovljivost igranja, saj lahko igro kasneje zaigrate še enkrat s pomočjo prijatelja v kooperativnem načinu preko lokalnega omrežja ali spleta, kar je zelo dobrodošlo pri igri, v kateri lahko neposredno prevzamete vlogo nad vsako posamezno enoto. Dva igralca si bosta tako lahko med sabo razdelila vloge in tako bo lahko prvi reševal pomembne naloge, drugi pa bo lahko skrbel za taktični del igre. Vsekakor zelo dobrodošla lastnost.

Tomaž "An+!" Kotnik

SPODAJ "Pusti, naj najprej 'švabi' napolnijo rezervoarje, tu so bili prej kot mi."

Min 600MHz, 128Mb RAM, 32Mb grafična kartica
Opt 1,5GHz, 512Mb RAM, 128Mb grafična kartica
Večigralstvo Do 16 igralcev preko interneta ali lokalnega omrežja
Na spletu www.codemasters.co.uk/soldiers/

PCF 84% *"Close Combat sreča Commandose v ravno pravšnji zlitini."*

Battle Mages

IGRANJE VLOG/STRATEGIJA Kaj se zgodi, ko avtorji predvidijo, da smo vedeževalci in geniji v enem.

Založnik GMX Media Razvijalec Targem

Predstavljajte si, da bi obstajal popoln recept za izdelavo mešanice med igranjem vlog in realno-časovnimi strategijami. Predstavljajte si, da bi dali vse sestavine v velik lonec in mešali, dokler ne bi zadišalo po "iber" igri. A ne bi bilo krasno? Mi bi jo gotovo igrali. Čorba, ki bi med mešanjem pljusknila čez rob lonca na tla, bi lahko bila *Battle Mages*.

Morda smo samo mi tako noro zahtevni, ampak želimo si podrobnejšo razlago, ko nam kakšna igra po zagonu ponudi več možnih začetnih mest. *Battle Mages* se ne trudi s takimi malenkostmi in od vas pričakuje, da boste vedeli, kakšna je razlika med štirimi razredi čarovnikov, ki vam jih pomoli z zaslona. In ko igralec končno zbere dovolj poguma, da se priklika do same igre, ga spet pokopljejo visoka pričakovanja avtorjev. Vržen je namreč v eno najslabših vadbenih misij, kar smo jih kdaj videli. Brez cilja boste tavali naokoli, dokler se ne boste iznenada znašli v bitki. Te v bistvu nimajo veliko opraviti z vami, saj vaši fantje sami od sebe tekajo po bojišču kot skalpirane kokoši. Spet boste morali sami pogruntati, da imate možnost izvajanja raznih čarovnij in tako prispevati nekaj k zmagi svojega moštva.

In to vam bo popilo nekaj mane. Nekaj mane vam bo spilo tudi oddaljevanje od vaše četice, kar je popoln absurd, saj je prosto premikanje po zemljevidu pravzaprav temeljna funkcija vsake strategije. Sicer obstajajo v igri tudi pozitivni elementi: opravljanje nalog, pretepanje pošasti, iskanje zakladov, ampak kaj, ko se igra tako uspešno trudi opljuvati vse, kar je v njej dobrega. Usmerjanje vaših možicljev se sestoji iz ukazov "pojdi" in "napadi", pri čemer vam slednjega niti ne bo treba truditi dajati, naloge in podnaloge se prevečkrat tako vozlajo, da na koncu zadavijo same sebe in podobno. Ko bi vas iz teh izgubljenih slučajev reševala vsaj navodila...

PCF

ZGORAJ Dve kresnički proti enajstim težko oboroženim psihopatom. Pošteno.

LEVO Ne pričakujte preveč kreativnosti od enot, ki razumejo samo dva ukaza.

Min 733MHz, 128Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Opt 1,8GHz, 384Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo 2-4 igralci v mreži
Na spletu www.bm-game.com

PCF 49% "Nerodna zgradba poruši povsem solidno zasnovo igre."

Gorky Zero: Beyond Honor

AKCIJSKA Preizkusili boste meje vaše potrpežljivosti, preden boste igro odstranili s sistema.

Založnik JoWood Razvijalec Metropolis

"Premikajte se kot metulj, pičite kot čebela," je slogan, ki vas bo pozdravil s škatle te igre, kot bi šlo za simulacijo boksa, čeprav svet še ni slišal za boksarja po imenu *Gorky Zero*. Pravzaprav gre za simulacijo reptilsko plazečih se specialcev v slogu *Metal Gear Solid*. Res potuhnjeno.

Štorija je že nič kolikokrat prežvečena, pa vseeno. Kljub koncu hladne vojne se *KGB* še vedno ukvarja s svojimi zlobnimi cilji in globoko v podzemnih laboratorijih in ustanovah razvijejo najmočnejšega sovražnika svobodnega sveta doslej. Predstavljamo vam pojavo, za katero gotovo še nikoli niste slišali - to je robotiziran zombi. Super ideja, res.

Razvijalci se bahajo s kupom naprednih možnosti igranja, kot je na primer možnost gledanja iz različnih zornih kotov kamere. Bah, igra je igralna zgolj iz abnormalnega izometričnega pogleda ali prvoosebnega pogleda, ki smo ga še najbolj vajeni. Slednji je fiksiran na tako beden položaj, da je nemogoče videti naprej več kot nekaj metrov in v igri, kjer se plazite naokoli in je potrebno videti sovražnika, preden ga presenetite, je to skrajnje nesramno. Še bolj nesramno pa je to, da v igri takšnega značaja postanete očitno vsem sovragom vidni na kilometre daleč, čeprav varno skriti čepite v zavetju teme, skriti za sodom. "Igralnost se prilagodi igralčevim potrebam in željam." Pa ja. Ta igralec si je zaželel tudi poti na Bahame pa še zdaj ni tam.

"Taktično prikrito bojevanje v najlepši luči." Da. Potem krogle ne bi bile na največjo možno bližino naključno destruktivne in stikala za vrata ne bi bila na nasprotnem koncu stopnje kot vrata. Koraki, ki jih zaslišimo na kamnitih stopnicah in na travi ne bi zveneli isto in radar mrtvecev ne bi zaznaval kot žive prilike in neprilike. Saj *Gorky Zero* ni tako slab, res. Le ničesar od tega, kar razvijalci tako zavzeto obljubljajo, ne izpolni. Igro je mogoče končati tako, da se zapodite naravnost nad sovrage, jih postrelite in nato nadaljujete skozi stopnjo naprej. In v tem ni nobene zabave. **PCF**

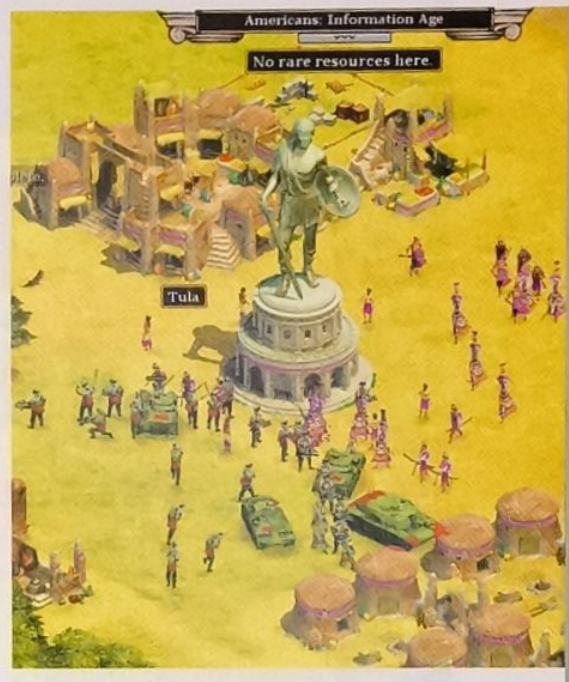
ZGORAJ DESNO Noben kliše ni popoln brez debelega generala s havanko v gobcu.

SPODAJ Metanje ognjenih krogel iz genitalij je bilo edino upanje tega vojaka.

Min 400MHz, 128MB RAM, 16MB 3D kartica
Opt 800MHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica
Večigralstvo Ne
Na spletu www.gorky-zero.com

PCF 48% "Prikrita akcija brez prave akcije in kančka prikritosti."

ZGORAJ V tej sobi ne moremo početi niti ene pametne stvari.



Rise of Nations
Thrones and Patriots

REALNOČASOVNA STRATEGIJA Zakaj, o zakaj bi nekdo naredil igro, ki bi poveličevala idiotizem ameriškega vojaškega stroja, hitre prehrane in globalistične politike?

Založnik Microsoft Razvijalec Big Huge Games

Ščepec cinizma? Presodite sami. Očitno ima vsaka izmed držav, katerih vlogo prevzamete v igri *Rise of Nations*, svoje prednosti in pomanjkljivosti, ki jih lahko tako ali drugače spretno izkoristite v svoj prid. Zdaj pa uganite, komu so razvijalci dodelili moč inovativnosti ali, citiramo, "Power of Innovation"? Točno, tistim, katerih prava zgodovina se je pričela šele po tistem, ko so se Francozi in Angleži konec 18. stoletja naveličali prepirati za novi svet prepoln rdečekožih nomadov, ki se ob vsaki priliki začnejo dreti kot avstralske papige. Narod, ki je s pomočjo ognjene vode ali domačega šnopsa ter z mutacijo najrazličnejših evropskih bolezni nato dokončno iztrebil zmotno imenovane Indijance, je torej tisti, s katerim se boste spoprijeli z ostalim svetom v boju nad prevlado, kot smo v tej igri pač navajeni. In inovacija je dobra lastnost, čeprav Američani še nikoli v zgodovini niso veljali za inovativen narod, ne takrat, ko so si od Evrope izposodili nemške znanstvenike za izdelavo najhujših orožij, ne takrat, ko je v svet pricurljala novica, da 6-letni otroci na Tajvanu sestavijo skupaj računalniško vezje za ameriško podjetje prej kot pa 30-letni faliran študent naključje univerze v ZDA odpre spletno stran in poišče Evropo na zemljevidu, in ne takrat, ko so jih Rusi povozili v nemara vseh aspektih vesoljske dirke. In prav tako prvega človeka na Luni ne bi bilo brez Rusov. Tako, govorili smo. Nazaj k igri.

Tukaj Američani dobijo zastonj učenjake v univerzah, zastonj bombnike v vsaki letalski bazi (ostale pa precej ceneje lahko dokupite), zastonj nadgradnje režima, marince in celo prvi svetovni čudež. Bizarno. To je lahko kar koli, od piramid (hitrejše nabiranje virov) do armade Terra Cotta (zastonj enote vsakih nekaj sekund) in pravzaprav pot do samega vrha tehnološkega drevesa in razvoja. Toliko o favoriziranju.

Še sreča, da so naši prijatelji v rdečih, belih in modrih patriotskih preoblekah le ena izmed novosti v novi formuli *Rise of Nations*. Dodatek *Thrones and Patriots* ne poseže grobo v igro, poudari pa njene strateške elemente, pa če si želite načina igranja za enega igralca ali pa večigralstvo preko interneta.

NEVERJETNO

Neverjetnim Američanom (ljubkovalno Awesome Americans of Awesomeness) so se pridružili Nizozemci (strokovnjaki za ekonomijo), Irokezi (nevidne enote, ki pridobivajo veliko bonusa, če so na svoji zemlji), Perzijci (veliko civilnih bonusov in debelih mačk), Lakote (brez državnih mej, drugače pa precej dolgočasni) in Indijci (prelestne palače in bojni sloni). Zapolnili bodo marsikatero luknjo v začetni postavi, pridobili boste več unikatnih enot in ne bo vam treba več iskati narodov, ki najbolj ustrezajo vašemu načinu igranja. *Rise of Nations* je že sam po sebi dovolj kompleksen s svojim načinom upravljanja naravnih virov, grajenjem zgradb in struktur, špekuliranjem na trgu in uvajanjem inovacij, od tovarn do jedrskega orožja. Spotili se boste tako tisti, ki si želite globine razvoja, kot tisti, ki vas srbijo prsti in bi že kar na začetku najraje doživeli nuklearno zimo. Če se ob tem še spomnite, da se lahko vaši sovragi vsak trenutek spremenijo v nevidne. Zmedeno, res.

Še sreča, da imamo na voljo dovolj močno igro za enega igralca. Način, ki še najbolj spominja na igranje namizne igre RISK, vas bo popeljal v scenarije, ki so narejeni po Napoleonu, hladni vojni, Aleksandru Velikem in tako naprej. Dovolj realnočasovnih bitk torej znotraj potezno-strateškega pogleda na dogajanje.

Če vas je izvirnik pustil hladne, vas bo pustil hladne tudi dodatek. Umetna inteligenca tudi v tej igri ne more nadomestiti prave človeške pameti, vseeno pa mogoče kdaj preizkusite zadevo na kak deževen dan. Bojim pa se, da vas bodo na sodišču obsodili terorizma in napada na ZDA ter njenega predsednika, če vam ne bo všeč. Bog vam pomagaj! In nam tudi.

PCF

OGLEJTE SI ŠE TO...
- >> **Empires: Dawn of the Modern World** Activision
- >> **Civilization III** Atari
- >> **Medieval: Total War** Activision

> **NE BO VAM TREBA ISKATI NARODOV, KI USTREZAJO VAŠEMU NAČINU IGRANJA**

ZGORAJ DESNO Rdeča armada na čelu z Rusi se je spotaknila ob Ljudsko republiko Jeana-Paula Gaultierja.

GLOBALNA PREVLADA

Igranje načina Conquer the World (zavzemi svet) je megalomanski projekt, ki vam bo vzel prenekatero uro in ga lahko uprizarjate tudi med posameznimi dnevnimi obroki, brez strahu, da bi vam nujno pokvaril apetit. Širjenje ozemlja in premikanje čet sta osnova dogajanja, ko postane megleno pa preskočite v realnočasovno dogajanje in nastalo zagato rešujete na bolj prikladne načine. Sčasoma si boste ob napredovanju skozi igro prislužili nekaj kart, ki vam bodo pomagale pri vzpostavitvi ravnotežja ali pa ga bodo prevesile v vašo korist ter vam pomagale pri financiranju naslednjih pohodov. Vsaka stran ima svoje pogoje zmage in tako ima na primer Hladna vojna cilj jedrsko orožje. Ne zamudite konca sveta.

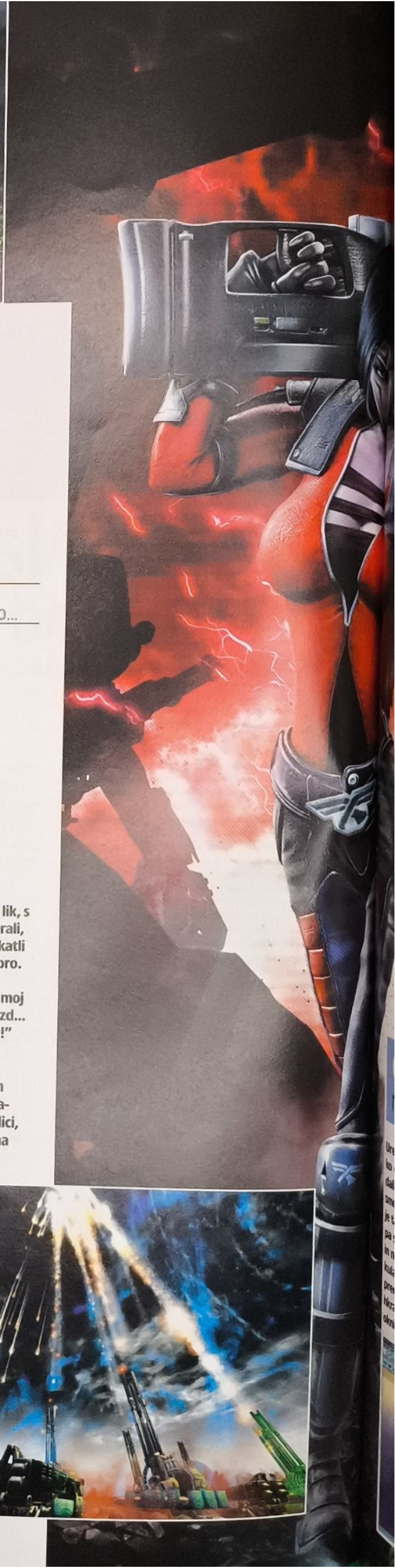
Min 500MHz, 128Mb RAM, 16Mb 3D grafična kartica

Opt 1,5GHz, 512Mb RAM, 32Mb 3D grafična kartica

Večigralstvo 8 igralcev prek spleta, LAN

Na spletu www.microsoft.com/games/thronesandpatriots/

PCF 76% "Še vedno spodoben *Rise of Nations*, čeprav..."



Ground Control 2
Operation Exodus

REALNOČASOVNA STRATEGIJA Najponosnejši sin Švedske ni več edinec, oglejmo pa si, ali mu družbo dela nordijska diva ali nagnusni trol...

Založnik Vivendi Universal Razvijalec Massive Entertainment

Koncept moči je v veliki meri povezan s konceptom lastništva zemlje. Leta 1980 je na primer samo petnajst posestnikov imelo v lasti polovico škotskega višavja.

Igre se pogosto osredotočajo na podobno pridobivanje moči; izvirni *Ground Control* je tako temeljil na prilaščanju zemlje v zameno za zmagovalne točke in okrepitve (moč). No, pa smo tam, izvrstna ideja, ki je hkrati tudi popolnoma realistična... gremo lahko zdaj domov? (*Golazen lena, ne plačujemo vas zato, da spite – op. ur.*).

Ground Control 2 se poskuša tej zemeljski dediščini izogniti tako, da popelje človeka v vesolje, daleč v globine kozmosa, kjer se lahko razvija in raste, ustvarja nepredstavljivo futuristične predmete, kot so strani̇šča za levičarje in mehanske ovce, še pomembneje pa je, da mu je uspelo iznajti še bolj prefinjene načine za pobijanje drugih ljudi. V prvi igri sta se v novem kolonialnem svetu za lastništvo nezemeljskega artefakta borili dve veliki, nemoralni sili, korporacija Crayven in religiozni Order of the New Dawn. V *Ground Control 2* so dogodki iz prve igre le še mit. Polkovnica Sarah Parker, ki se je pogumno bojevala proti siloviti moči hegemonskega kraljestva Terranov, pa je junakinja vseh kolonistov planeta Morningstar Prime.

Tokrat se postavite v kožo Jacoba Angelusa, poveljnika obrambnih sil Northern Star Alliance, ki se mora postaviti po robu legijam kaznjencev Terranskega kraljestva (opravičujemo se, toda v tem opisu ni nobenega strani̇ščnega humorja) in njihovim zaveznikom, kuščarskim Vironom. Do te točke zveni zgodba precej blizzardovsko.

Vaše enote nadzirate na tipičen način RTS: levi gumb miške uporabljate za izbiro, desnega pa za akcije, občutljive na kontekst. S temi ukazi jih pošiljate preko dežele, kjer se krajine spreminjajo od travnatih gora in zasneženih pustinj, pa vse do uničenih, zbombardiranih mest, kot smo vajeni iz običajnih RTS. Kot pa je že neštetokrat dokazala doba modernega vojskovanja, se najpomembnejše in odločilne bitke bijejo pred mestnimi vrati in na ulicah samih naselij. Spomnite se na Grozni, Stalingrad, Balkan ali celo Irak. *Ground Control 2* je uspešna predvsem zato, ker gre za prvi RTS, ki v epskih razsežnostih učinkovito predstavi urbane, mestne spopade.

Res je, da z izoliranimi vojaki na odprtem ni težko opraviti, toda v *GC2* lahko četa vojakov znotraj zgradbe ali gozda zaradi izboljšane gibljivosti in prožnosti, ki jo ponuja zavetje, zadrži veliko večjo silo, vsaj tako dolgo, dokler jim na pomoč ne priskočijo okrepitve, gozdovi pa tudi preprečujejo vstop sovražnikovim terenskim vozilom.

ENA JE OSAMLJENO ŠTEVILO

Prava novost *Ground Control* je bil ravno dotok enot, ki je potekal na določenih ključnih mestih. *Ground Control* se je namesto na nerealistično in nadležno upravljanje virov osredotočila ravno na enote. Odločilnega pomena je bilo namreč sprejemanje inteligentnih strateških odločitev in ne rudarjenje raznih kovin ali gradnja baz. Z odobravajočim kimanjem igri *Total Annihilation* je *Ground Control 2* spremenila metodo oskrbovanja enot z uporabo dostavne ladje (dropship), ki je vaša najpomembnejša in najmočnejša enota – kadar vam gre za nohte, lahko njen prihod bojno srečo hitro obrne v vašo korist. Podobno kot posnemovalec *Airwolfa* se nepričakovano pojavi iz daljave in odloži zalogo svežih, na boj pripravljenih enot. Nadgrajevanje dostavne ladje je bolj zaželeno v večigralskem načinu, čeprav je mogočna že na samem začetku. Njena začetna moč je uravnotežena z njeno pripravljenostjo za boj na vaši strani in stroški nadgradnje, predvsem pa z malimi količinami goriva in omejenim številom primernih področij za dostavo enot.

Moramo pa vas opozoriti, da so ta področja določena precej naključno; večina zemljevidov, celo zemljevidov mest, se sestoji iz velikih površin neobljudene puščave, zaradi česar boste imeli vtis, da lahko dostavna ladja svojo nalogo opravi kjer koli, ne le na skrbno izrisanih mestih, označenih s črko X.

Ključnega pomena v *Ground Control* je ko-

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Ground Control**
Vivendi-Universal
>> **Rise of Nations**
Microsoft
>> **Homeworld 2**
Vivendi Universal

GLAVNA Vianna ni lik, s katerim bi lahko igrali, kljub temu pa na škatli izgleda več kot dobro.

ZGORAJ LEVO "O, moj bog, vse polno zvezd... Eksplozivnih zvezd!"

SPODAJ Z večjim številom svetlobnih učinkov, kot jih je zaznati v Rakovi meglici, bo GC2 kraljevala na vsakem PC-ju.

Oficir Xed

Modi seveda bodo.

Urejevalnik stopenj/map/modov *Xed* izgleda tako obetavno, da si ga bomo podrobneje ogledali v eni od naslednjih številk, pred tem pa smo se z njim že malo pozabavali. Za uporabo je tako čudovito preprost kot *Far Cry*, pri tem pa se izogne številnim težavam s skriptiranjem in notranjostjo prostorov. Obenem tudi spektakularno izgleda in čeprav mu manjka takojšnji predogled, s katerim nas je razvadil *Far Cry*, hkrati pa uporabnika zasipava z nadležnimi okni, je od njega veliko preprostejši za uporabo.

mbiniranje enot in njihova smotrna razporeditev. Vsaka enota je popolnoma realistična, ob pravilni rabi pa tudi izredno učinkovita. Večina enot je opremljena z dvema načinoma streljanja: lahka pehota se obnaša podobno kot v RPG igrah, v katerih ni vozil, v prvem načinu akcije uporablja roke, v drugem pa je opremljena s protitankovskimi raketami, tanki se lahko spremenijo v strojnice s kupolo, ostrostrelci pa uporabijo razne taktike skrivanja. *Ground Control 2* vam postreže z dvema kampanjama: v eni nadzirate humanoidne enote NSA, v drugi pa nezemljane Virone, ki so naravnost zabavno bizarni. Tudi misije so raznolike, od takih v katerih boste morali braniti za misijo ključne lokacije do tistih standardnih, v katerih boste jurišali na sovraga.

Tudi z dostavno ladjo pa se spomnite naših prejšnjih opozoril o nezmožnosti zračnih enot, da zajamejo cilje, zaradi česar kljub svoji mogočnosti ostaja le podporna enota. V bistvu je *Ground Control 2* ena izmed najboljših iger RTS, kar smo jih kdaj igrali. Obnašanje enot in njihova UI sta primerno zasnovani, zato pa na nekaterih mestih predstavljata tudi precejšen izziv; s streli, ki odvrnejo vašo pozornost, se vam sovražne enote približajo, ne da bi jih sploh opazili. Če se znajdete v bitki na enem mestu, bo UI zavzela vaše pristajalno cono ali napadla vaše ranljive inženirje, medtem pa ne boste mogli storiti ničesar, s čimer bi ji to preprečili. Dobrodošle so tudi fantastične podrobnosti samega obnašanja enot. Prizora, v katerem vaši ostrostrelci namerijo na sovražne enote iz dvajsetega nadstropja na pol porušenega poslovnega poslopja, pri čemer lahko opazujete velikanske sence njihovih silhuet na zidovih, ne boste zlahka pozabili.

ZGORAJ Glej, pingvin! Ehhh, ravnokar si ga zgrešil.

PSIHOPATSKI MORILEC

Največji problem vsakega RTS-a je enota za ubijanje; neuravnotežen RTS lahko spoznate po eni sami enoti, ki lahko premaga skoraj vse, kar se ji postavi po robu. Lahko se sicer zgodi, da obstajajo druge enote, ki se lahko z njo pomerijo v moči, vendar so možnosti za to približno enake tistim, da boste v tem tednu zadeli glavno premijo na Lotu. Še tako minimalne možnosti pa ne izničijo dejstva, da je taka enota smrtonosna vsemu, kar stoji ali se premika, čeprav ima tudi svoje slabosti. Pogosto predstavlja največji problem topništvo (tako kot v *Blitzkrieg*) s svojim velikanskim dosegom in močjo, toda *Ground Control 2* tudi na tem področju nima nobenih težav. Topniške enote so sicer tukaj izredno močne, njihovi izstrelki pa so tako smešno visoki in vidni, da bi še najbolj kratkovidnemu počasnetu uspelo pobegniti pred zadetkom. Ne, edina potencialno ubijalska enota je tukaj mala gospodična, ki sliši na ime Dostavna ladja, zaradi majhnih zalog goriva in fiksiranih dostavnih področij pa se na bojišču ne nahaja prav pogosto in jo lahko v tem pogledu zanemarimo.

Zvok je verjetno najslabši del igre: glasbena podlaga ne bo osvojila nobenih priznanj, pretiranih kritik pa tudi ne. Spet boste primorani poslušati tisti trash metal/gotski rock, ki smo se ga sicer naučili tolerirati, priznamo pa tudi, da je dejansko tako neumen in udaren, da vas bo prisilil k dodatnim dozam *Ground Control 2*. Prava škoda je, da se zvoku v igrah posveča tako malo pozornosti, kar še zlasti to velja za zvrst RTS, in da je fenomen predvajalnikov MP3 v igrah tako hitro zamrl. Navsezadnje lahko v ozadju še zmeraj zaženete *WinAmp* in se izognete glasbeni svinjariji v igri, kar pa se zdi kot neprijeten izhod v sili. Z izjemo tega vidika zvočne plati pa sta glasovno igranje in prikaz likov čisto znosna, čeprav ne premoreta humorja, kot smo ga bili vajeni v *Warcraft 2*. *Ground Control 2* je polna cenenih znanstveno-fantastičnih klišejev, ki smo jih vajeni iz drugih iger: poveljnik s kvadratasto čeljustjo, skrivnostna zlikovka in zatirana rasa plemenitih nezemljanov.

> **OPAZUJTE OSTROSTRELCE, KI NAMERIJO NA SOVRAŽNE ENOTE IZ DVAJSETEGA NADSTROPJA POSLOVNE ZGRADBE**

Kljub dejstvu, da ima tako sijajno in slavno predhodnico, je *Ground Control 2* več kot uspešno izpolnila vsa naša pričakovanja. Še v istem trenutku, ko smo jo pričeli igrati, nam je zlezla pod kožo; *Ground Control 2* je temna kot čokoladni zajci in povzroča hujšo odvisnost kot kebab. V njej boste našli vse potrebne elemente RTS-a: dobro uravnotežene in raznolike enote, zanimive misije in nepričakovano razburljivo in dobro zastavljeno zgodbo. Vsem tistim, ki obožujete hitro prehrano, pa naj povemo tudi, da bo od vas zahtevala, da ji posvetite zajetno število ur igranja. Vse, kar ji manjka, je le tista iskrica originalnosti, zaradi katere je prva igra doživela tak uspeh pri kritikih; če ste željni podobne inovativnosti, pa vam priporočamo, da se ozrete za *Perimeter*, ki smo ga pod drobnogled vzeli v prejšnji številki. **PCF**

Min	800MHz, 128Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Opt	1,5GHz, 512Mb RAM, 128Mb 3D kartica
Večigralstvo	Do osem igralcev preko LAN-a ali online
Na spletu	www.groundcontrol2.com

PCF 82% "Sijajna in popolnoma uravnotežena, preveč generična."

KAFKOVSKE PREOBRAZBE

Talent za ustvarjanje animiranih dogodivščin malih možicljev iz plastelina še ni stvar preteklosti. V *GC2* imajo Vironi sposobnost, da se preobrazijo v nekaj popolnoma drugega. Vendar njihova preobrazba ni tako impresivna kot v *Perimetru*, ki pa prav tako ne dosega umetnosti preobrazbe , kot jo lahko vidite v *Altered Beast*. V *Perimetru* se vaši bojevniški droidi preobrazijo v kepe tekoče kovine, nato pa zavzamejo novo obliko.

V *GC2* so Vironi obdani s kokoni, iz katerih zlezejo kot očitno povsem drugačna bitja; pogon pa glede celotnega procesa preprosto ne premore dovolj organskega občutka. Celotna zadeva, ne le nedoločno generični Vironi, daje vtis medlosti ne glede na impresivnost mape, morda ravno zato, ker se lahko na ta način preveč oddaljimo od akcije.

City of Heroes

MMORPG Če bi se ekipa *PCFormata* preoblekla v ozke živopisne pajkice in navlekla na leščerbe pokromane čelade, bi verjetno vsi ozko pogledali.

Založnik NCSoft Razvijalec Cryptic

Če se spomnim dni ko sem kot smrkelj lizajoči mulc z največjim veseljem nekje v kotu sobe prebiral prigode najrazličnejših stripovskih junakov, se mi izpod pazduha utrne znoj sreče. Takrat smo mulci venomer pogledovali po stripih, ki so bili novi, polni novih superjunakov, stare *Supermane*, *Batmane* in *Spidermane* smo bržkone odvrgli, ko se je v brloge trafik prikradel kakšen *DareDevil* ali, bog ne daj, *Punisher*, furija božja, občestvo nepridipravov lomeč zgolj z golo pestjo. Več jih je bilo, z več junaki smo se lahko poistovetili nekje v peskovniku za blokom, več izbuljenih oči se je spraševalo, kdo za hudiča si. Lahko si bil strašno kul in obenem ne pretirano dolgočasen.

Iger s superjunaki v preteklosti nismo bili deležni ravno na pretek, nekaj bednih poskusov smo preigravali še na starih dobrih Amigah in štiriinšestdesetkah. *Fighting Force* je ne dolgo tega nazaj oživel žanr in priča smo bili zagonu razvijalcev, ki so se pod vplivom vedno večje popularnosti superjunakov pridružili gibanju, ki je predvsem na velikih platnih dobilo ponoven zalet. *Spiderman*, *Hulk* in serija *X-Men* so le nekateri od naslovov, filmarji pa nikakor ne dajejo vtisa, da bi jim kaj kmalu pošel dih. Kar je dobro za nas, uživalce pokovke iz avtomatov v preddverjih kinodvoran. Mljask.

VIDEK IN SRAJČICA

In kdo bi vi želeli postati danes, prosim? To pa je že vprašanje, ki vam ga zastavlja igra *City of Heroes*. Superjunaki namreč prihajajo v vseh velikostih in oblikah, omejeni so le z vašo domišljijo. Ker smo preveč grešili, smo se tokrat znašli v vlogi junakinje The Purple Peril, miniozlobele natakarice, ki s sposobnostjo metanja strel in zajemanja sovražnikov v dobro naelektrene kletke precej upraviči svoj sloves. Leteti še ne znamo, potrebno je dospeti najmanj na dvanajsto stopnjo lika, nam je pravkar zaupal prijateljček Simian Thunder.

Možnosti pri ustvarjanju lika je res veliko, poigravamo se lahko tako z neprimernimi podaljški trtice, očmi žuželk, smešnimi pokrivali ali robotskimi okončinami. Z vso uporabljeno kozmetiko bomo le bolj izstopali iz množice likov, ki se potikajo po mestu in pravzaprav v tem tudi tiči glavna ideja razvijalcev. Izstopanje iz množice. Igra se dogaja v mestu, imenovanem Paragon City, na njegovih ulicah in stranskih poteh, v modernih četrtih in tovarnah kemijske nesnage. Prostor je pravzaprav prenapolnjen z raznovrstnimi gangsterskimi spakami, pretepači, okultisti in drugimi nebodijihtreba. Vsi seveda komaj čakajo, da lahko nažirajo prebivalstvo in tukaj seveda nastopite vi. Zločini se bodo odvijali pred vašimi očmi in vaša naloga jih bo seveda preprečiti ali pa zaustaviti tiste zlobneže, ki so na begu.

PO ZRAKU V BOJ

Seveda smo v vlogi g.Intervencije poslani za to, da naredimo mir, če želimo svoj lik še naprej razvijati. Zločince bomo tako lahko zamrznili, popekli, pretepli ali preprosto prestrašili, ob tem pa vam bodo izkušnje poplesavale do naslednje stopnje izkušenosti in posledično bomo lahko svoj lik razvili v še boljšega superjunaka. Letenje je tako lastnost, ki se je želi polastiti vsak, čim prej, saj prinaša veliko ugodnosti, poleg vsega pa je še precej impresivno.

Igra se nekako celo uspeva vrteti okoli nekega zametka zgodbe, ki jo poganjajo neštete misije, na katere pač naletite, ko pohajkujete naokoli. Tako nam je dano odkrivanje novih področij, kjer je večkrat mogoče srečati veliko preciznejše oblike zla, pa naj bodo to duhovniki, ki poskušajo s copranjem, ali razni rastlinski mutanti. Seveda je to zabavno igrati in tudi napora v igri je bolj malo in mnogi bodo rekli, da je to svojevrsten dosežek za kateri koli MMORPG. Še več, ni nam potrebno zaustavljati življenja, da bi v igri nekaj dosegli, kot je to potrebno storiti v svetovih *Star Wars Galaxies* in *Everquest*. Kaj še čakate? Sem vedel, da vas ni dovolj v hlačah za superjunaka. Pojdite se igrat s svetlobnimi paličicami.

PCF

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **PlanetSide** Ubi Soft
>> **Eve Online** CCP
>> **Star Wars Galaxies** Sony Online Entertainment

GLAVNA "Poljubi mi podplate, baraba!"

ZGORAJ LEVO Stranske uličice so pravi naslov za iskanje zlob.

SPODAJ DESNO Izgled in moda junakov.

Min 800MHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica, internet
Opt 2GHz, 512Mb RAM, 128Mb 3D kartica, kabel/ADSL
Večigralstvo Tako ali tako se igra zgolj prek spleta.
Na splet www.cityofheroes.com

PCF 82% "Uživajte ob pohajkovanju skozi vaša stripovska sanjarjenja."

Lahko vas ustvarijo

Izpustite na plan ustvarjalnega genija v sebi.

Ustvarjanje lastnega lika s posebnim orodjem je zelo zabavno iz preprostega razloga. Obstaja nepopisno število možnosti preoblek za vaš lik. Ko se boste potikali naokoli po mestu, boste videli kar nekaj impresivnih kostumov in v skupnosti se je pojavilo kar nekaj tistih, ki se radi spominjajo starih dobrih stripovskih likov. Mogoče se boste z ramo ob rami proti zlikovcem borili z neverjetnim Hulkom.

"ČE NISTE PREBRALI KNJIGE, VAM BO JASNO TOČNO NIČ"

Harry Potter
and the Prisoner of Azkaban

AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA Barbara Banovič kolne svojo neučakanost in kupovanje knjig preko Amazona, ker zdaj ne zna spisati opisa s slovenskimi imeni.

Založnik EA Razvijalec EA

Harry Potter je dočakal pet let šolanja, od katerih so tri opisana v filmih in igrah. Prvi *Harry Potter* je bil umazano izkoriščanje licence. Pika. Grafično je bil na psu, liki so bili v najboljšem primeru nevodljivi, letenje z metlo in Quidditch pa najbolj odvratni in živce parajoči stvari zadnjih let. Igra je bila obupno nedokončana in je izšla vsaj pol leta prezgodaj, da bi še ujela vse navdušenje ob izidu filma. Uganke so bile sicer prav simpatične, a bi mrtvi kravi lahko več dopovedal kot Harryju.

Nato je v kinematografe udaril *The Chamber of Secrets* in istočasno seveda tudi drugi del igre o Harryju, ki smo ga s strahom začeli igrati, po koncu pa veselo zaključili, da je bil ta del tisto, kar bi moral biti prvi. Liki so se končno normalno obnašali, letenje z metlo pa je postalo prav zabavno.

In zdaj smo skupaj s filmom seveda dočakali še tretji del, ob katerem postane iskanje sloganov nekoliko težavnejše. Preden se podamo v te vode, pa moramo vsem, ki iger s Harryjem še ne poznate, nujno povedati nekaj strahotno pomembnega. Te igre so namreč prirejene za igralce, stare svojih dvanajst ali manj let. Prav zato smo bili nekoliko bolj popustljivi ob težavnosti ugank in nepopustljivi, ko smo se osredotočili na vodljivost likov.

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban je neverjetno napeta knjiga, ki zapolni kar nekaj lukenj v Harryjevem življenjepisu. Izvemo, kaj točno se je zgodilo Jamesu in Lily, zakaj Harry živi pri Dursleyevih in kdo je tisti, ki je Voldemortu izdal, kje se Potterjevi sploh skrivajo. Sirius Black je brez dvoma eden najbolj karizmatičnih likov v vsej seriji in zgodba komaj s tem delom postane resnično napeta. Igra je imela torej izjemne potencialne temelje, na katerih je mogoče graditi marsikaj. Če se človeku seveda ljubi. Razvijalcem se očitno ni.

Prvi očitek igri je torej sama zgodba. Tisto, kar bi igro naredilo izjemno, pustolovsko in napeto, je vključeno v pol minute dolge vmesne sekvence, igro pa zapolnjuje nesmiselno dirkanje po šolskem zemljišču in ubadanje z napol arkadnimi nalogami, ki ne predstavljajo izziva niti petletnemu otroku (preden se začnete pritoževati, naj pripomnimo, da smo zadevo preizkusili na štirih mulcih, starih od pet do dvanajst let). Za Harryja se boste bolj bali med drsanjem po ledenih toboganih kot med napadom dementorjev, Siriusa boste spoznali za cele tri minute in pol, in če niste prebrati knjige, vam bo jasno točno nič.

Enako velja za čarovnije. Sama izvedba sploh ni slaba, saj je potrebno le klikniti na želen predmet in že se izvede primerna čarovnija (za razliko od pacanja in risanja v prvem delu), a so bili avtorji igre pri teh hudo nedosledni. Harry in Hermione morata skupaj čarati, da se ubranita okostnjakov, medtem ko Ron, najslabši coprnik v trojici, z njimi opravi kar sam, in podobno. Da sploh ne omenjamo uroka Expecto Patronum, ki Harryju očitno uspe samo v vmesni sekvenci. Blah.

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Harry Potter And the Chamber of Secrets** EA
>> **Beyond Good and Evil** Eidos
>> **Prince of Persia The Sands of the Time** Ubi Soft

GLAVNA Dementorji so prav dobro oblikovani, a kaj, ko Harryju uroki ne gredo najbolje od čarobne palice.

ZGORAJ DESNO VRHNJA Letenje z Buckbeakom ni med najlažjimi opravili v igri.

ZGORAJ DESNO SPODNJA Prisotni so skoraj vsi liki, ki jih poznamo iz knjige.

Coprnije, obrnjene na glavo

Avtorji igre so si izmislili kar nekaj čisto novih coprnij, ki jih ne boste srečali ne v knjigah ne v filmih. Tega jim v bistvu niti ne zamerimo, saj je bilo arkadne vložke potrebno nekako začiniti in to so lahko dosegli samo z novimi uroki. Zamerili smo pa to, da so uroke, ki jih vsi poznamo, obrnili na glavo in jim pripisali čisto nemogoče lastnosti. Prvi tak urok je lumos – za tega je jasno povedano, da deluje kot baterijska svetilka, saj osvetli vrh čarobne palice, ne pa, da z njim gargojli kar naenkrat razkrivajo skrivne prehode. Drug tak spodrsljaj pa je urok rictusempra. V knjigi je jasno opisan kot žgečkalni urok, ne pa urok, s katerim bi lahko prevračal in onesposabljal vse, kar leze in gre, vključno z okostnjaki.

Za spremembo lahko v tem delu serije igrate tako s Harryjem, kot tudi s Hermione in Ronom, ker ima vsak svoje prednosti (da, tudi Ron). Določene dele igre lahko opravite samo skupaj z enim ali obema prijateljema, saj so nekateri uroki uspešni, samo če jih sodeluje več. Kadar je potrebna intervencija dveh ali več ljudi, je to na mestu uroka prikazano z več oznakami tega uroka. Sladko in enostavno.

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban se do neke mere prikupi z grafično podobo, saj je najlepši do sedaj. Pogon *Unreal* se je prav graciozno postaral, zato smo mu pripravljeni marsikaj odpustiti.

Dobro besedo si zasluži tudi vodljivost likov, ki je tokrat resnično dobra, razen pri zmajčkih in zajcih, ki jih ustvari in vodi Hermiona, saj se ti ne obnašajo točno tako, kot jim ukažete s tipkovnico, a vseeno gre. Letenja z metlo se ne nadejajte, a lahko namesto tega letite (dekorativno, pa še to samo petkrat) s hippogriffom, kar tudi šteje.

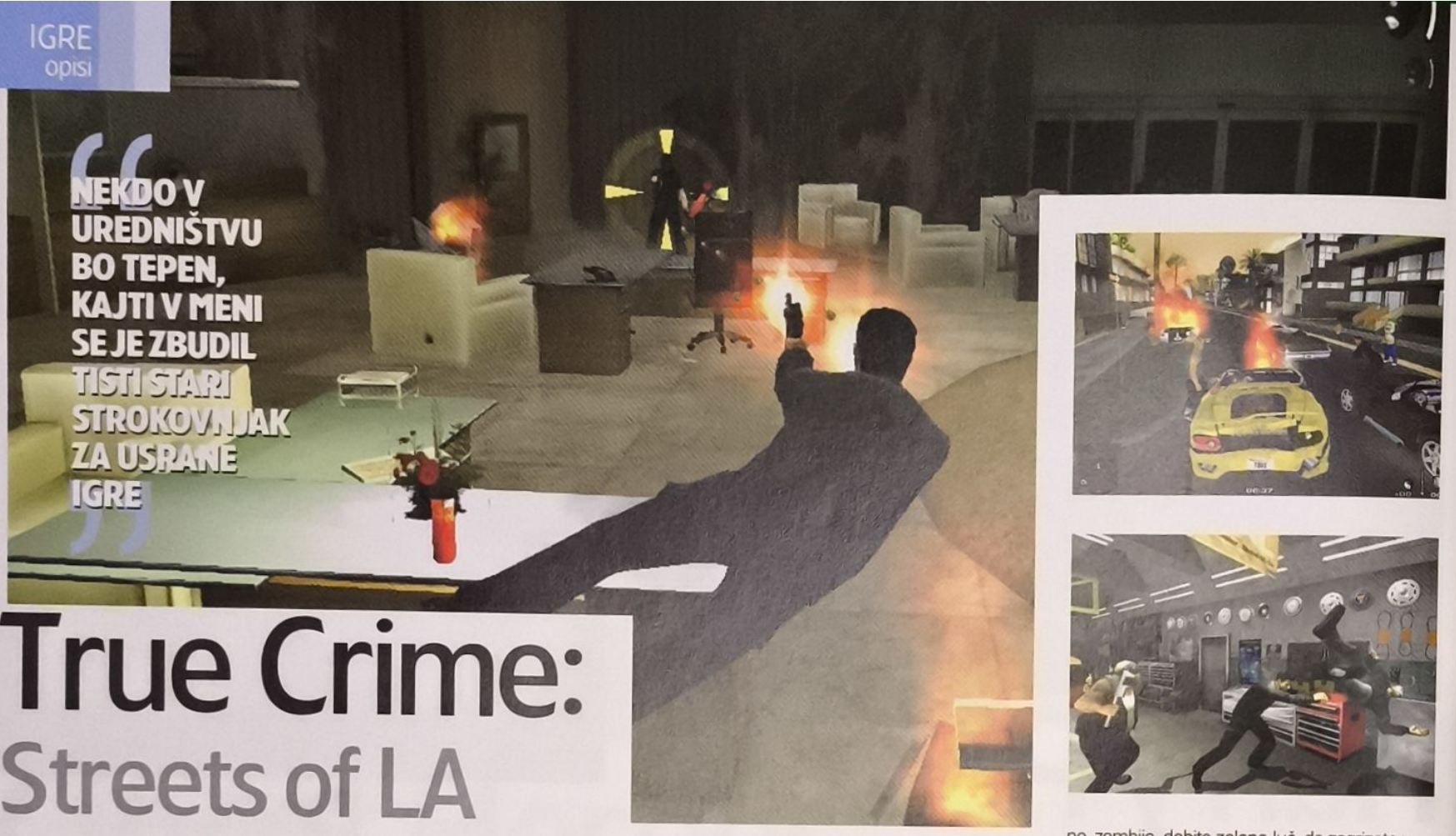
A naj bo še tako lepa ali izboljšana, grenak priokus vsekakor ostane. Skozi igro izveste samo delce zgodbe, in še ti so po večini prav tisti, ki za samo zgodbo niso pomembni, gradi samo na arkadnih elementih, namesto da bi se osredotočala na zgodbo, Crookshanks je popolnoma nepomemben, saj enkrat samkrat skoči na Ronovo podgano, pa še Draco Malfoy je samo marginalno nadležen. In prav zaradi omenjenega je igra odločno prekratka, saj jo lahko vsak mulc preigra v največ šestih urah, neke posebne vrednosti za ponovno igranje, razen nabiranja več priboljškov, pa ni.

Žal gre res še za en neuspel poskus izkoriščanja popularnosti dela J. K. Rowling, ki bi lahko bil neprimerno boljši. In ne, sploh nas ne zanima, koliko boljši je od prvega dela. Čisto res ne.

Barbara Banovič

Min 600MHz, 256Mb RAM, 850Mb prostora na disku
Opt Vse, kar je več
Večigralstvo Že tako igrate s tremi, kaj bi še radi?
Na spletu http://harrypotterea.com

PCF 65% "Grd udarec za ljubitelje Harryja – tja, kjer resnično boli"



True Crime: Streets of LA

AKCIJSKA Tomaž Kotnik sede v avto, se nemudoma zapiči v betonsko steno in preluknja lastni lobanjski svod z zoglenelo pnevmatiko.

Založnik Activision Razvijalec Luxoflux

Ker sem, da bi lahko preigral tole igro, zbrisal s svoje particije E na disku celotno svojo zbirko "japan 16 horse fetish XXX" (ni to, kar mislite... punčke se igrajo s poniji... zares), sem med namestitvijo v mislih že hodil po prašnikih vrlega urednika revije in si predstavljal, kako mu brijem hrbet z zarjavelo britvico, najdeno na prizorišču katere izmed večjih bitk na Soški fronti v prvi svetovni vojni. Ali bo igra dobra ali pa batine, sem si mislil in zobal bobi-palčke, kot bi vedel, da za nekoga ne bo jutrišnjega dne...

Pri izdelku s tako klišejskim pristopom k igralnosti razvijalcem niti ne bi bilo potrebno pretirano noreti okoli zaščite pred kopiranjem. Če sem rahlo grob, bi morali biti razvijalci hvaležni piratom, da se trudijo okoli njihovega naslova, ko pa imajo igralci trenutno na voljo igrati tretji del serije *Grand Theft Auto* ali že malce starejšo igro *Mafia*, ki je precej bolj dodelana in nadvse zabavna. Smola, bom spet zinil, ker *True Crime* s prenosom s konzole na osebne računalnike ni preživel vloge nekega favorita, spotaknil se je namreč ob vžigalično škatlico in jih dobil od zadaj po piskru s steklenico od prvega klošarja v parku.

V tem "akcionerju" se boste podali v lov za nepridipravi v vlogi nekdanjega policista, suspendiranega, ker je nekoliko preveč navdušeno rešetal javno lastnino in se prevečkrat znašel v barskih pretepih. Ker mesto vedno potrebuje surovine vašega tipa, vas ponovno vpokličejo in vam dodelijo mesto v elitni skupini policajev z neomejenimi pooblastili, kar je pač napoved za kasnejše nenormalno divjanje po ulicah in nemoteno vožnjo preko nič hudega slutečih pešcev. Nick Kang je osebek, ki vam bo od prve minute antipatičen. Z njegovo pomočjo se boste lotevali nalog, večina manjših zločinov pa se vam bo kar sproti pojavljala na zaslonu, ko boste namenjeni na kakšno tretjo lokacijo in večkrat se boste morali pač udeležiti spopadov raznih uličnih tolp ali ostalih nebodijihtreba peripetij, ki vas bodo le zaustavljale na poti.

V igri imate vedno kaj početi in vedno vam nekje na zemljevidu utripa lučka, da se morate nekje zglasiti, da odkrijete še katerega izmed delčkov štorije. Kar je dobro, dokler ne vidite, da je zgodba surovo linearna in z bolj malo manevrskega prostora. Koncev v igri je več, pravzaprav so trije (in se razlikujejo glede na vaš učinek v vlogi moža postave), če ste bolj iznajdljivi pa vam nemara uspe tudi odkleniti možnost igranja igre z likom znanega rapperja Snoop Dogga in še nekaj drugih osebkov. Če pa lahko igram kot Snoop Dogg, potem preprosto moram imeti to igro! Potem pa svizec zavije...

Bodite torej dober ali pokvarjeni policaj in prislužite si teh nekaj dodatnih možnosti igranja igre v nedogled ali do vsaj prvega epileptičnega spopada vaših možganov s kančkom pameti, ki je menda premorete.

Zanimivo je, da igra s svojim pristopom do žanra niti ne razočara preveč, različni slogi igranja prinesejo tovrstnim igram dovolj svežine in igralci bi se nemara ob njih tudi zabavali, če bi bili bolj spodobno izvedeni. Namesto tega vas bo ob živce spravljalo vse, od vrtenja kamere in pogleda, pa tja do same vožnje, streljanja iz avtomobila med vožnjo in pretepanja v stilu kung-fuja. Če temu dodate še, to je zdaj neverjetno, zombije, dobite zeleno luč, da zagrizete v četrti CD iz škatle. Tega ne bom več omenjal, povem le še to, da se tudi sam fizikalni pogon igre še zdaleč ne more kosati s pogonom prej omenjenega *GTA3*, kar se opazi med vožnjo različnih vozil, ki jih lahko seveda uplenite komur želite, kadar želite, nekatera vozila pa dobivate v uporabo, ko rešite katero izmed nalog.

True Crime vsebuje preveč vsega. Preveč je kompliciranja z orožji, nadgrajevanjem nepotrebnih veščin, kopiranjem igralnih slogov iz popularnih iger in še bi lahko naštevali. Spopadi z nepridipravi so prelahki ali pa neusmiljeno trdi in skoraj je ni stvari, ki je ne bi bilo mogoče enostavno rešiti s preprostim neusmiljenim udrihanjem po tipkah za napad. In ste verjeli, da je to precej lahko opravilo. Mnja, različni slogi igranja znajo presenetiti. Tako si boste morali nastaviti tipke za vožnjo, za pretepanje in za streljanje posebej ter nenehno preskakovati med tipkovnico in miško ob uprizarjanju katere koli od naštetih veščin. Tukaj so konzolaši v prednosti s svojimi igralnimi ploščki.

Kaj naj rečem? Grafično igra izgleda površno izdelana in očitno naslov pač predstavlja razvijalcem še en vir hitrega zaslužka pri naivni publiki igralcev, ki igre igrajo na PC-jih. Večigralski način je pravzaprav edina novost, ki loči različico za PC od različice za konzole. In večigralski način me je prisilil, da sem monitorju stisnil čelni udarec s hitrostjo osveževanja 100Hz, saj je zadeva skrajno neigralna, načini pa ne posebej privlačni in če ne bi bilo precej dobre zvočne podlage (Ice-T, Sly Boogy, Snoop Dogg, Megadeth, Taproot idr.), bi iz mojega diska odpeketala precej hitreje, kot dejansko je. Nekdo v uredništvu bo tepen, kajti v meni se je zbudil tisti stari strokovnjak za usrane igre. Lep pozdrav!

Tomaž "An+!" Kotnik

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **GTA Vice City** Take 2
>> **Mafia** Take 2
>> **Max Payne 2** Rockstar

GLAVNA Je to Matrix? Je to Max Payne? Ne, to je Nick, ki si bo pravkar izpahnil ramo.

ZGORAJ LEVO VRHNJA Upajte, da je zavarovanje še veljavno.

ZGORAJ LEVO SPODAJ Pretep morda izgleda "kul", v resnici pa ni.

SPODAJ Denar ali zastrupitev s svincem. Izbrira je pestra.

Min 800MHz, 128Mb RAM, 3D kartica 32Mb
Opt 1,5 GHz, 256Mb RAM, 3D kartica 64Mb
Večigralstvo Da in ne (ne splača se preizkusiti)
Na spletu www.truecrimela.com

PCF 55% "Le za potrpežljive in tiste, ki imajo preveč časa."

The Punic Wars
A Clash of Two Empires

Za ta naslov bi potrebovali pa res enega Galca.

Založnik Excalibur Na spletu www.excalibur-publishing.com/punic.htm

Nič ni boljšega kot fiksirana 2D ptičja perspektiva in raziskovanje srednjeveške pokrajine, je pa za naše organizme zahtevalo veliko Red Bulla (ne upoštevajte navodil na njem) in nas pripeljalo do presenetljivega zaključka, da je ta nenavadna mešanica resnično primerna za igranje. Igra "zmiksa" RTS in RPG v všečno kombinacijo, ki vsebuje bojne enote, katerih sposobnosti napredujejo skozi borbe, junake, ki se ponašajo z magičnimi predmeti, in poenostavljeno upravljanje enot, ki vas bo odvrnilo od tega, da bi zamahnili z mečem nad svojimi kameradi.

Na žalost ta trdna prikovanost na srednjeveška tla poslabša čare obeh žanrov: mesarski boj je veliko manj zanimiv, ko je vanj vpletenih 20 ljudi, ki počnejo to samodejno, poleg tega pa je upravljanje z viri ravno dovolj zapleteno, da ga boste lahko polomili, ne pa dovolj izzivov polno, da bi bilo zanimivo. Medtem, ko je igra malenkost pretežavna za masovno uporabo, je po drugi strani zanimiva zabava za izkušene.

Min 400MHz, 128Mb RAM, 16Mb 3D kartica
Opt 600MHz, 196Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Večigralstvo Do 8 igralcev

PCF 69% "Soliden mešanec RTS/RPG, a preveč neroden."

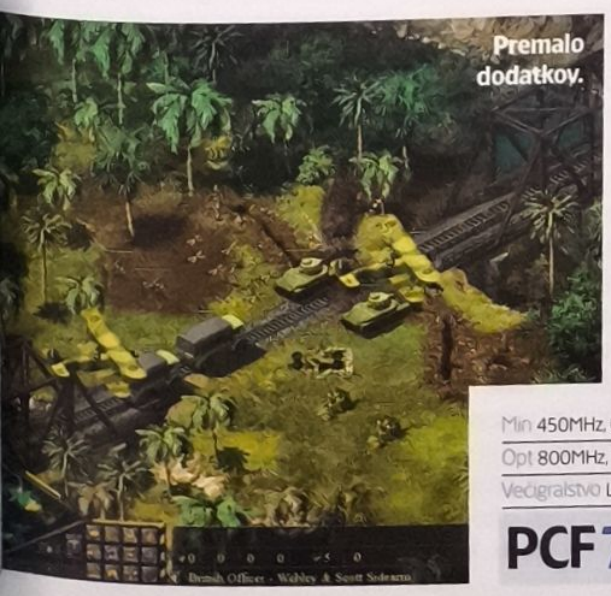
Blitzkrieg
Burning Horizons

Ni hitra, niti ne senzacionalno goreča.

Založnik Koch Media Na spletu www.kochmedia.co.uk

Čeprav je bil ožigosan z ne preveč laskavim žigom "nemška strateška igra", si je izvirni *Blizkrieg* zaslužil aplavz obeh v vojno vpletenih strani, saj mu je uspevalo, da ob izbiri igranja z nemško vojsko niste bili za nič prikrajšani. Podjetje CDV se je odločilo, da ne bo tvegalo spreminjanja te uspešne formule z razširitvenim paketom, ki ne prenaša ničesar senzacionalnega, le nekaj novih vozil in več realizma, združeno s serijami novih kampanj, ki se odvijajo križem Afrike in Japonske.

Odsotnost zbiranja virov je zelo boleče odsotno, kar pomeni, da boste porabili veliko časa in potu za ekonomično porabo obstoječih. Na žalost so napadi hitri in nepredvidljivi, težko jih je načrtovati in lahko izgubiti (ob spremstvu nekaterih fascinantnih animacij smrti). Poleg vsega tega v primerjavi z izvirnikom primanjkuje dodatkov. Nenazadnje pa je za taktičen izziv, brez pogleda na kombajn za zbiranje virov, igra vendarle vredna poskusa.



Min 450MHz, 64Mb RAM, 16Mb 3D kartica
Opt 800MHz, 128Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Večigralstvo LAN/internet, 8 igralcev

PCF 72% "Zelo počasna in zelo realna strategija."

MIMOGREDE IZŠLE SO TUDI TE IGRE

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? 2ND ED

Založnik Sold Out
Na spletu www.sold-out.co.uk

Naslov sam naj bi apeliral na TV kviz, ki ga poznamo tudi pri nas – Lepo je biti milijonar in ne na Lepo je zapraviti čas ob vprašanjih, ki nam razjedajo živce. In iskreno povedano, šest ničel na dobljenem čeku je skoraj premalo v zameno za nadležno sadističen glas angleškega voditelja Chrisa Taranta. Edina zanimiva stvar v igri je slika njegovega grozo vzbujajočega obraza – ampak ta je manjkala v naši različici in tako je šlo po gobe še zadnje upanje.

Min 800MHz, 65Mb RAM, Geforce 2
Opt 1 GHz, 128Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Večigralstvo Ne

PCF 29% "Niti cena ne bo rešila te igre pred zmerljivkami."

JOHN MCCRIRICK'S STARTERS ORDERS

Založnik Focus Multimedia
Na spletu www.startersorders.com

Glavno vprašanje je, katera stvar bolj pokvari igro: debilni obraz zoprnega pobiralca stav ali odurna grafika iz obdobja osemdesetih. Odpišite misel na vsakršno zabavo; vmesnik se sestoji iz zmešnjave neverjetnih imen in številk, pomoč v igri spodleti v fazi dešifriranja slednjega, in nenazadnje glavni dogodek – dirka prinaša uničujoče neumno izkušnjo ob pogledu na podganam podobne škrate na brezobličnem zelenem ozadju. Izogibajte se ga kot bananinega olupka.

Min 400MHz, 64Mb RAM, 8Mb 3D kartica
Opt 800MHz, 64Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Večigralstvo Ne

PCF 15% "Če bi zadevo stopili, ne bi dobili niti dobrega lepila."

PAC-MAN WORLD 2

Založnik Hip Games Na spletu www.hipgames.com

To ni primer prelevitve dobrega lika v slabega. To je primer, ko dober lik postane slab in je nato ubit v obračunu tolp in pokopan globoko pod beton, še preden je spet odkopan in obešen na drevo. Hm, mogoče smo res malce zaslepljeni zaradi nostalgije, ampak še vedno je tale zadeva precej šibka. Avtorji so vzeli standardno formulo žvečenja keksov in sadja in jo pretvorili v nekaj prestrašeno sluzastega. Gre sicer za sprejemljivo platformsko zadevo in vse izvirne igre so tukaj prisotne kot zaklenjeni bonusi, ampak dah-dah glasba in srhljiv 3D prikaz Pac-Manovega širokega režanja vas bo odvrnil od igranja.

Min 500MHz, 64Mb RAM, 16Mb 3D kartica
Opt 800MHz, 128Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Večigralstvo Ne

PCF 40% "Ljubka, močno srhljiva in sploh ne tako zabavna."

TRACKMANIA POWER UP

Založnik Digital Jesters
Na spletu www.trackmania.com

Prej ponovno bujenje izvirnika kot izboljšava, tale dodatek za všečno dirkalno igro v slogu *Hot Wheels* vsebuje nekaj novih možnosti, kot so gradnja prog, možnost postavljanja tunelov in novo način igranja Survival Mode. V igri je dovolj lepih dodatkov, ampak očitno je, da je to le krpanje izvirnika in ne popolna nadgradnja. Dobra novica je, da je izvirna različica precej zabavna in presenetljivo zasvojljiva in če še niste poskusili te, imate sedaj še za odtenek boljšo priložnost, da sedete za volan.

Min 450MHz, 65Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Opt 800MHz, 128Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo LAN/internet, neomejeno število igralcev

PCF 75% "Še vedno mikavna, ampak preveč podobna izvirniku."

Izživite svojo domišljijo
USTVARITE LASTEN RPG

PREDEN MAHNETE Z MEČEM PO ORKU, RAZMISLITE ŠE O TEM, ZAKAJ SE MORATA ORK IN MEČ SPLOH SREČATI, PRAVI TIM FLETCHER.

Ada bi radi ustvarili lasten RPG? Mogoče imate zgodbo, ki bi jo radi povedali, mogoče pa resnično ljubite *Baldur's Gate* in ste prepričani, da bi jih moralo biti več. Mogoče pa bi samo radi ustvarjali igre in se vam zdi igranje vlog čisto dobra ideja. Če izberete *Neverwinter Nights* (*NWN*) boste za začetek izbrali kar dobro, saj ponuja Bioware odlična razvojna orodja.

Programiranje lastne javanske strelske igre je sicer dober način, da se spoznate s programiranjem iger, ne bo vas pa naučilo prav ničesar o oblikovanju le-teh. Z uporabo *NWN* ali česa podobnega, kot je *RPG Maker*, boste lahko ustvarili igro, ne da bi se morali ubadati s tem, kako izgledajo vaši ogri ali če vhod v jamo dejansko izgleda kot vhod v jamo. Če si res želite razvijati igre, pa vas bolj zanima sama vsebina igre, namesto programiranja in učenja cele vrste orodij za ustvarjanje grafičnih podrobnosti, se morate naučiti oblikovanja igre. Kot pri vseh ostalih elementih igre, gre tudi tukaj za disciplino, ki zahteva razvijanje, kot ostale pa jo je mogoče izvajati tudi preko modificiranja.

Vsaka razvijalska hiša in vsak oblikovalec iger imajo lastne ideje o oblikovanju igre. Nekatera podjetja imajo zaposlene cele skupine oblikovalcev (ki pogosto delajo bolj na implementaciji kot na oblikovanju), druga pa oblikovanje preprosto naložijo programerjem, ki to potem počno v prostem času. V majhnih ekipah breme oblikovanja ponavadi nosijo vsi, tako da je celotna ekipa neke vrste oblikovalska komuna. V modifikatorskih skupnostih pa je oblikovanje ponavadi naloga vodje projekta, kar še posebej velja za modifikatorje, ki delajo sami. Ne glede na to, čigava naloga je, pa je oblikovanje nekaj kar nekdo preprosto mora početi.

A kaj sploh je oblikovanje? V bistvu gre za odločanje, kako bo igra delovala. Ekipe z več oblikovalci si te naloge ponavadi razdelijo, vsekakor pa je na ta vprašanja potrebno odgovoriti. Mogoče vse skupaj zveni enostavno, a večina modifikatorjev začne z delom tako, da naredijo dolg seznam vseh kul zadev (ali seznam dodatnih možnosti za igro, ki jo modificirajo – "To bo isto, le s katano!"), nato pa jih poskuša kar največ tudi implementirati, preden jim zmanjka energije. To ni oblikovanje. To je preskakovanje oblikovanja oziroma neposredno ustvarjanje.

SRCE PROBLEMA

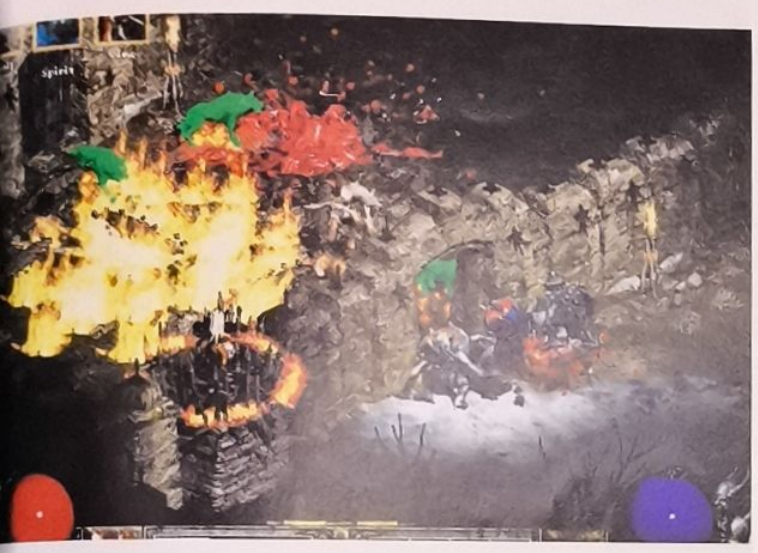
Zakaj bi se sploh ubadali z oblikovanjem? Še posebej v modifikaciji, ki jo ustvarjate za zabavo. To je odvisno od tega, kar želite. Če je vse, kar ste storili, ustvarjanje dolgega seznama kul stvari v igri, nimate nobenega zagotovila, da bo stvar vsaj malo zanimiva. Če bi radi samo pokazali, kako obvladate modeliranje in animacije, in je vaša modifikacija le predstavitveno orodje zanje, potem oblikovanje seveda ni pomembno. Če pa o vašem modu razmišljate kot o resni igri, pa je oblikovanje v bistvu načrt igre – čas, vložen v oblikovanje pa bo določal, kako dobra bo ta igra.

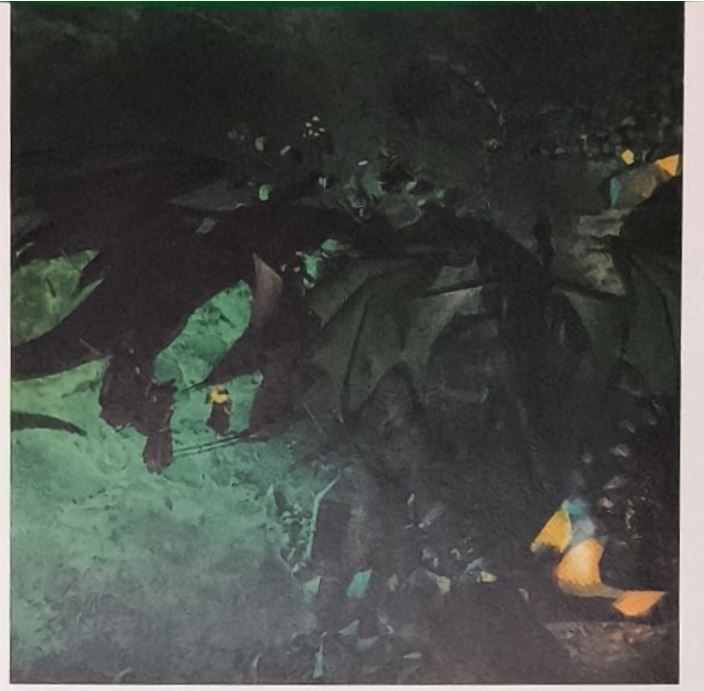
In ko že razmišljate o tem, kakšna bo vaša igra, je potrebno razmisliti tudi o tem, kakšna ne bo. Pomislite na kino: večina lastnikov predvajalnikov DVD pozna koncept rezanja, ko cele gore materiala (na primer Faramir, ki le v celotni različici *Stolpov* pokaže svoje kvalitete) sploh ne dosežejo filmskega platna. Razlog za rezanje je ta, da je zadeva mogoče prav fina kot celota, ni pa več tako fina, ko v enačbo vstavite čas, ki ga je povprečen homo sapiens zmožen posvetiti enemu samemu filmu.

V industriji velja rek, da je pisanje zelo podobno kiparjenju, saj je precej enostavno zbrati kup materiala, s katerim lahko delate, pasje težko pa je izklesati končno obliko in zavreči vse, kar bi vas lahko ovi-

PROFIL AVTORJA

Tim Fletcher ustvarja lastne igre od svojega sedmega leta, modifikacije za *Neverwinter Nights* pa ustvarja že tri leta. V prostem času dela na doktoratu o različnih okusih za igre, v svoj poln dnevnik pa je uspel stlačiti še odličen mod za *Deus Ex*, imenovan *The Cassandra Project*. As, torej.





SKRAJNO LEVO *Diablo 2* je sicer precej nezahtevna igra, ki pa zahteva kar nekaj časa za oblikovanje.

LEVO Bhaal bode umerl, z njegovo smrtjo pa se bodo rodili novi junaki.

SPODAJ LEVO *Master of Orion 3*: Kjer oblikovanje dokumentira napad.

ralo. Isto velja za oblikovanje igre. Logično je, da si želite čisto vse napraviti dobro. Manj logično pa je, da končen izdelek ne bo nujno tako dober, lahko pa ustvarite pravo mojstrovino iz slabega materiala. (Poglejte samo *Deus Ex*, ki je vsekakor veliko več kot le skupek sestavnih delov.)

Vzemimo torej vaš seznam kul zadev – recimo jim lastnosti (lahko gre za zgodbo, stopnjo, pošasti, like, mehaniko igre, uganke ali kar koli). Morali se boste odločiti, katere od teh lastnosti boste vključili v igro in katerih ne. Če si čisto neodvisno zamislite, oblikujete in ustvarite na ducate briljantnih lastnosti, ne da bi razmislili, kaj se bo zgodilo, ko jih boste sestavili v celoto, bodo le najbolj potrpežljivi igralci pripravljeni vašo stvaritev pogledati več kot enkrat – ta sorta igralcev pa je tako ali tako zadovoljna z vsako smetjo, ki ji jo vržete pred noge.

PRAVILO KUL STVARI

Prvo in najpomembnejše pravilo je, da v igro nikoli ne vključujte stvari samo zato, ker so kul. Namesto tega poskrbite, da ne boste uporabljali stvari, ki niso kul. Naj bo "kul" tisti minimum, kateremu mora element odgovarjati, da ga boste vključili v končni izdelek. Ne pozabite pa, da igra ni sestavljena samo iz stvari, ki so kul, in razmislite, katera od kul stvari je sprejemljiva za to, kar bi radi dosegli – in zato morate natančno vedeti, kakšna bi naj bila vaša igra. Mogoče že imate odgovor na to vprašanje ali vsaj nekaj, kar je podobno odgovoru. Veliko oblikovalcev se poda na pot *NWN* z mislijo na ustaljene ideje, like, kampanje in klasične module Dungeons & Dragons. Težava pri tem pa je ta, da v takem primeru odgovor na zgornje vprašanje ni nekaj podobnega kot: "Bataljon odlično organiziranih orkov, ki jih vodi izdajalec El Jaffar, je zavzel lokalno katedralo, da bi v njej počel nekaj grdega." Če se opirate na že obstoječe zgodbe, bo vaš izdelek zelo podoben temu – opis dogajanja, likov in podobnega.

Pri tem pa je tragično, da s stališča oblikovanja igre to sploh ni pomembno. To je odgovor na vprašanje o sami zgodbi. Zgodba je pa le ena od kul stvari, ki jih imate na razpolago, ne pa celotna igra. Če želite vedeti, o čem igra govori, morate upoštevati najpomembnejši element enačbe – igralca. O čem gre igra s stališča igralca? Na srečo pa modificiranje obstoječih iger ponudi večino odgovorov. Velik del tega, kako bo igralec komuniciral s svetom (perspektiva, krmiljenje, čas, nagrade ipd.) je že ustvarjen v sami igri, ki jo modificiramo. Odločiti se morate le, kaj mora igralec storiti in kakšne možnosti mu boste pri tem ponudili.

CILJI V IGRI

Skoraj vedno bo obstajala razlika med tem, kaj igralec mora ali si želi narediti in kaj bo igralčevemu liku ukazano. V igrah igranja vlog je to pogosto posebej pomembno (odvisno pač od vašega pogleda na igranje vlog), saj se vzdrževanje vloge pogosto razlikuje od tega, kar mora igralec storiti, da mu bo uspelo, ali da bo pri tem užival, kar je pa še bolj pomembno. *Morrowind* ponuja zanimiv primer združevanja teh ciljev. Vivecov načrt "napada na Dagotha Ura" (ki pravi, da naj igralec ne rine do konca igre, temveč naj poskuša postati čim močnejši) je v bistvu samo zvit način, da igralcu dopoveste, naj poskuša čim bolj napredovati v igri, kar je tako ali tako cilj vseh iger igranja vlog. Serija *Baldur's Gate* pa se osredotoča na strašansko pomembne naloge (Ustavi Sarevoka! Ustavi Irenicusa!) z masivnimi temnicami, ki jih lahko po mili volji raziskujete. Popularnost *Baldur's Gate* lepo predstavlja, da usklajevanje različnih ciljev sploh ni nujno, seveda pa se morate zavedati tega, da lahko obstajajo tudi cilji, ki se medsebojno izključujejo. Za lastno igro morate doreči, kakšni naj bodo ti cilji. To vam sicer ne bo pomagalo pri izbiri različnih lastnosti, ne da bi dobro razmislili o tem, kako lahko igralec uresniči določene cilje.

Na tej stopnji so vaše možnosti seveda omejene s samo igro, s katero delate. Če ustvarjate mod za *Diabla II*, bodo možnosti igralca za interakcijo z okoljem precej omejene. Če imate namen delati z *NWN* ali kakšno igro na istem nivoju, pa imate več možnosti: bojevanje, dialoge, manipulacijo s predmeti in raziskovanje okolice. Če vaše oblikovanje ne bo ekstremno, boste do neke mere izkoriščali vse te možnosti – privzeto pa je poanta *NWN* bojevanje z nekaj malega dialogi, da boste sploh vedeli, kaj pobijate in katere predmete morate poiskati, da dokončate nalogo. Sami pa se lahko odločite tudi za

"ZAKAJ BI SE UBADALI Z ZAHTEVNIM OBLIKOVANJEM: ŠE POSEBEJ V MODU, KI GA USTVARJATE ZA ZABAVO"

// NEVERWINTER NIGHTS: ZA IN PROTI

V *NWN* "nemogoče" ne obstaja.

Velika prednost: *Neverwinter Nights* sam obdeluje veliko večino tehničnih podrobnosti. Mogoče res ni tako enostaven za uporabo, kot so si mnogi predstavljali, a so delavnice pokazale, da lahko z njim delajo celo šestletniki, katerih ročice so komaj dovolj velike za miško, saj je tudi najmlajši generaciji uspelo ustvariti enostavne misije, v katerih je bilo potrebno najti kak predmet in ga prinesti na pravo mesto. Če želite sami ustvariti igro ali mod katere koli zahtevnejše prvoosebne strelske igre (*Quake*, *Unreal* ipd.), morate računati na kar nekaj časa, ki ga boste zapravili samo za modele likov in teksture. Če vas zanimajo domišljijske igre v slogu D&D, bo *NWN* vse te drobnarije postoril namesto vas, zato boste imeli veliko več časa za oblikovanje in samostojen razvoj moda. Pomanjkljivosti so bolj prefinjene: *NWN* daje močan poudarek na enostavnost uporabe, ki ima prednost pred zmogljivostjo in nadzorom. Izkušeni programerji, ki so vajeni neverjetne prilagodljivosti pogonov v strelskih igrah, bodo pogosto naleteli na prav bizarne in nepremostljive težave. Skriptni jezik *NWN* uporablja stroge metode dostopa do podatkov, ki so v določenih primerih že nadležno nepopolne. Osnovne menije v igri in igralni vmesnik je mogoče le malenkostno prilagajati, sama mehanika igre (D&D stvari) pa je zaklenjena.

***Neverwinter Nights:* Otrok ga lahko uporablja.**

KAJ POMENI KUL?

Kar je za enega odlično, je za drugega sama žalost.

Ne dlakocepimo. Kul je kul. Mogoče se resda ne strinjamo vedno o tem, kaj točno je kul, a vsi vemo, kaj mislimo, ko besedo izrečemo. Enostavna ilustracija pravila o kul stvareh je prav Fonz. On je božja inkarnacija vsega, kar je kul na Zemlji. Pa bi Fonz v vaši igri, kljub temu, da je hudo kul, resnično izboljšal igralno izkušnjo?

Kaj misliš, da sem povedal?

DESNO Ali bi bullet-time izboljšal vašo igro?

ZGORAJ DESNO Ali bi Jack Razparač lahko izboljšal *Deus Ex*?

NEKATERI IGRALCI BODO POBESNELI ŽE OB PRVI MALENKOSTI; DRUGI PA SE SPRIJAZNIJO S KAR VISOKO STOPNJO ZLORABE

več pogovorov ali celo več bojevanja.

To postane pomembno, ko začnete razmišljati o tem, katere kul lastnosti želite vključiti. Veliko oblikovalcev si sicer ne bo ustvarilo fizičnega seznama lastnosti – tudi če nameravate med samim delom preprosto dodajati nove kul stvari, pa vseeno potrebujete nek filter, da boste v igri obdržali pomembne kul stvari in zavrgli nepomembne. (Oblikovanje se lahko izvaja na kateri koli stopnji razvoja, je pa veliko enostavneje, če stvari oblikujete, preden jih ustvarite. Naknadno oblikovanje je mučen proces prenove elementov, ki ne delujejo. Priporočamo vam, da se čim bolj posvetite oblikovanju vnaprej, a vseeno čim prej začnite z delom, saj se čisto vseh malenkosti pred samim delom preprosto ne boste mogli spomniti.)

STOPITE NA REALNA TLA

Denimo, da vam je v glavo šinila resnično dobra zasnova ekonomskega sistema. To se vsakomur mogoče ne zdi zabavno, a ni slabo, če vas resnično zanima ekonomsko mikrouporavljanje in ste prepričani, da tam zunaj obstaja skupnost igralcev, ki napeto pričakuje prav takšno igro. *NWN* lahko prav tako uspešno uporabite, če bi radi v življenje obudili scenarij iz Dungeons & Dragons, ki ga v študijskih letih nikoli niste uspeli prav zaključiti. Takšne kampanje so skoraj vedno osredotočene na bitke s peklenščki in reševanje devic pred gotovo smrtjo. In kako oboje združiti?

Stojte! Ta primer je precej ekstremen, z njim pa vam želimo povedati nekaj pomembnega: dobro razmislite, če lahko obe ideji uspešno spojite. Seveda je mogoče ustvariti igro na takšnih temeljih (premagati peklenščke z napredno ekonomsko teorijo) in Aljoša Hancman bi verjetno lahko celo izbrskal kakšno igro, ki deluje po točno tem principu, a dve izvedljivi ideji še vedno ne bosta nujno tvorili užitne celote. Odločite se, kaj se vam zdi bolj pomembno, stara kampanja D&D ali ekonomski sistem. Izberite eno in se nato odločite, kako se bo druga skladala z njo. Če se ne bo, jo raje opustite. To seveda ne pomeni, da morate nanjo kar pozabiti, saj lahko kasneje ustvarite novo igro, v kateri jo boste uspešno uporabili. Kako pa ločiti med dobrimi in slabimi kombinacijami lastnosti?

Za to pa je potrebno upoštevati nekaj železnih pravi. Na področju oblikovanja iger žal ne obstaja kak mednaroden nabor pravil oblikovanja – trenutno se zdi, da industrija deluje na podlagi nekega sistema "nasvetov modrecev" – oblikovalci si delijo drobce modrosti preko kanalov, kot je Gamasutra (**www.gamasutra.com**). Ker nimamo na voljo nobene poštene teorije, ki bi nam jo serviral akademski svet, moramo pravila postaviti pač sami.

NAJ BO ZABAVNO

Vaša naloga je zabavati igralca. Pozabite na to. Vaša naloga, če se jo odločite sprejeti, je zabavati igralca. Ni pa nujno. Lahko se odločite ustvariti najbolj samovšečno igro vseh časov, igro, v kateri ne bo užival nihče razen vas in vaših najboljših prijateljev (ki vas ne bi radi užalili). A predvidevajmo, da želite ustvariti nekaj, v čemer bodo uživali tudi drugi – če to ni vaš namen, tega prispevka tako ali tako ne potrebujete.

Če pa dejansko želite zabavati igralce, ki bodo sneli vašo igro, pa vedite, da bodo ti isti igralci pričakovali nekaj dobrega, če že imajo namen vložiti nekaj časa v vašo stvaritev. Dobro železno pravilo tega je: vsi elementi igre naj bodo vključeni za zabavo igralca. Vse, kar igralca ne zabava, je potrebno odstraniti. Če ste vključili kak element, ki ni ravno zanimiv, a ga nikakor nimate srca odstraniti (tipičen primer tega v svetu igranja vlog je generično ozadje sveta), ga vsaj vključite na tak način, da ne bo moteč za igralca.

Študija katere koli igralske skupnosti bi hitro pokazala, da imajo igralci ogromno potrpljenja pri zadevah, ki bi jih lahko označili kot nezabavne. Nekateri igralci bodo sicer bentili in se vse povprek pritoževali nad vsako malenkostjo, večina pa mirno prenese marsikaj. A ne pozabite, da se lahko, kljub potrpežljivosti igralcev, zgodi, da boste za delo, v katerem ste tako uživali in vanj vložili ogromno časa, prejeli negativne kritike. Naj vas to ne potolče. Seveda se lahko stoodstotno posvetite podrobnostim v igri in zgladite čisto vse gubice in nikoli ne izdate čisto ničesar.

Še ena tema obstaja, ki je pogosto kamen spotike v oblikovanju igranja vlog. Ko igrate igro, se pojavljata dve pomembni stvari – učite se in odkrivate informacije o zgodbi, zapletu in likih, istočasno pa razvijate nabor sposobnosti, ki vam omogočajo, da postajate v igri vedno boljši.

Nekateri razvijalci so mnenja, da je razvoj sposobnosti najpomembnejši in da je v bistvu celotna poanta igre. Ta šola oblikovanja pravi, da se morate najbolj osredotočiti na učno krivuljo lika in igralcu ponuditi izziv, zato si nikoli ne smete privoščiti nenadnih preskokov od ugank k arkadnim vložkom. Druga skupina pa trdi ravno nasprotno, da je najpomembnejši vidik igre sama zgodba in da je prav fino, če se tempo igre naenkrat spremeni v arkadno mini igro ravno v trenutku, ko bi pričakovali kompleksno debato.

Vsekakor se ne morete odločiti za oba pristopa. Puristične igre, kot so *Diablo II*, *Dungeon Siege* in večina prvoosebnih strelskih iger

// ČISTO NIČESAR VAM NE DOLGUJEJO

Uporabne informacije, ki smo jih našli na spletu.

To informacijo smo našli na strani **Unreal Wikipedia** (**wiki.beyondunreal.com**). V svoj mod ste torej vložili ogromno časa, igralci pa so naredili samo to, da so ga sneli. Lahko bi se vsaj toliko potrudili, da bi vam dali kake povratne informacije, kajne? Napačno! V bistvu je tako, da vi igralcem dolgujete nekaj za vložen čas, da so vaš mod sneli, ga preigrali in mogoče celo nekoliko predelali. Ko nekaj distribuirate preko interneta, izjavljate, da je ta stvar vredna ogleda/branja/igranja, zato se potrudite, da bo dobra. Če niste prepričani v kvaliteto vašega izdelka, lahko člane modifikatorske skupnosti zaprosite, če bi ga individualno testirali... a ne mislite, da je vsak, ki mu vaš mod ne bo všeč, bedak.

Nekateri principi veljajo, ne glede na zvrst, v kateri ustvarjate.

www.rodocomp.si
FANTASTIČNA INTERNETNA PONUDBA !

je zasnovanih tako, da iz stopnje v stopnjo počnete iste stvari. Pri tem lahko razvijete nekaj zanimivih sposobnosti (na primer kako kar najhitreje zapolniti inventar z zdravilnimi napoji), vaš glavni cilj pa je vseeno ta, da boste skozi igro dovolj dobri, da boste na koncu lahko izkoristili sposobnosti, ki ste jih razvili med igranjem.

Kakor hitro se odločite vključiti kakšno drugo možnosti (verjetno bo to kakšna uganka, ki bo vsaj za kratek čas prekinila nenehne boje), se boste znašli na majavih tleh, kjer lahko veliko igralcev preprosto neha igrati. Ali je to pomembno? To je pa odvisno od števila igralcev, ki jih boste s tem izgubili. Uporabno pravilo, ki sloni na odzivu igralcev na mode *NWN* je ta, da se splača izbrati eno smer in se je držati, prav tako pa je mod potrebno poimenovati tako, da bo igralec že vnaprej vedel, kaj lahko pričakuje. Če želite zaiti s te poti, kar izvolite, a poskusite izločiti stvari, ki niso zabavne.

Vsekakor velja, da si ne bodo vsi želeli premagati nekoga v šahu, preden bodo lahko nadaljevali v naslednjo stopnjo, v kateri bodo morali samo pobijati cele horde pošasti. Še tako zavzeti navdušenci nad ugankami bodo obupali, če bodo prisiljeni reševati še eno nesmiselno uganko v pogonu, ki temu sploh ni namenjen. Enako velja za kompleksne dialoge, cilj katerih je blazno težko taktično bojevanje, ki bodo preveč presenetili igralce – celo do take mere, da igre ne bodo želeli zaključiti.

Najslabše, kar lahko storite, pa je, da v igro kar na slepo vključujete elemente, ne da bi sploh pomislili, če spadajo vanjo, samo zato, ker ste si vedno želeli napisati X ali vključiti hvalnico Y. V takem primeru samo zlorabljate čas igralca v lastno zabavo. Če menite, da je to dobra ideja, poskusite, a ne pričakujte, da si bo kdo še kdaj ogledal igro ali mod, pod katerega ste podpisani.

OBDRŽITE INTERAKTIVNOST

Igralca morate zaposliti za cel čas igre, mu omogočiti, da bo videl rezultate tega, kar je naredil, in mu omogočiti, da začne delati nekaj drugega, še preden se začne dolgočasiti. Naj bodo zaposleni in zainteresirani. To velja za vse – pa naj gre za horde sovražnikov ali dolgovezne bizantinske dialoge. Ustvarite igro, ki bo igralca ves čas držala v napetosti – ne pošiljajte nadnje vedno iste skupine orkov, tudi če ustvarjate igro, ki bo zasnovana izključno samo na boju.

Psihološke študije so pokazale, da se pri novostih ljudje najbolj zanimajo (in jih tudi najbolj motivira) za predstavitev informacij, ki so v nasprotju s tistim, kar že poznajo – zato se splača veliko časa posvetiti postavljanju osnov, ki jih nato osvežite z novimi, zvitimi idejami. Tega seveda ne počnite na tak način, da bo končni rezultat nadležen, temveč poskusite stare, znane informacije predstaviti v novi luči.

Veliko razvijalcev je mnenja, da interaktivnost predstavlja izziv, kar je klasična napaka. Ni nujno, da mora srečanje s čisto vsako malenkostjo igralcu otežiti igranje. Tudi na tem področju je potrebno določiti prioritete – če igralca nadlegujete z nemogočimi in težkimi ugankami in boji, vaše zgodbe mogoče nikoli ne bodo spremljali do konca. Po drugi strani pa obstaja cela skupnost navdušencev, ki komaj čakajo na naslednjo najtežjo uganko vseh časov. Ti so mnenja, da je nezaključena igra znak slabosti in pomanjkanja vztrajnosti in dalj časa kot jim vzame uganka, bolj so zadovoljni. Železno pravilo pri tem je nekoliko drugačno od ostalih. Ko torej razmišljate o interaktivnosti, razmišljajte o dodatnih možnostih, ki jih lahko vključite, ne obratno. Vsekakor pa je tudi te možnosti potrebno preveriti na enak način kot vse ostale. Ali dobro delujejo skupaj? Ali mi je uspelo bojevanje popestriti s primernim številom in kombinacijami težavnih naspronikov?

OZNAKE, OZNAKE, OZNAKE

Te so dovolj pomembne, da jih je potrebno ponavljati: veliko odločitev med oblikovanjem moda ni pravih ali napačnih, temveč so le stvar okusa. Ko dodate možnost X, boste privabili eno skupino in zapostavili drugo. Če ne ciljate na določen trg (popularnost pomeni sprejemanje množice, ustvarjanje možnosti za zaposlitev v industriji pa pomeni le postavljanje pred drugimi), je pomembno samo eno – kaj boste povedali ljudem.

Svojim igralcem, drugim razvijalcem in modifikatorski skupnosti ste dolžni povedati, kaj vaša modifikacija je in kaj ni. Če gre za mod, osredotočen samo na bojevanje, to povejte. Ne pretvarjajte se, da ima mod močan poudarek na zgodbi, če je ta le kulisa za pobijanje milijona orkov. Z napačno predstavitvijo boste dosegli samo to, da boste razočarali igralce, ki si želijo močne zgodbe in zamudili priložnost, da bi privabili tiste, ki bi jim bil vaš mod dejansko všeč.

Pri ustvarjanju igre (in mod je igra, razen če ne gre za vtičnik) pa nikakor ne pozabite, da je oblikovanje osnova tega procesa, enakovreden modeliranju, animiranju, pisanju dialogov in vsem ostalim elementom razvoja. Nikoli ne vključujte možnosti samo zato, ker so kul, prav tako pa nikoli ne vključujte stvari, ki niso kul. Vedno razmišljajte o tem, kakšnim igralcem bo vaš mod namenjen (tudi če ga delate samo zase) in usmerite vse sile prav tja.

PCF

// MODI BREZ BOJEVANJA SO TEŽAVNI

Modifikatorji, posluh: dobro je govoriti.

Če delate z *NWN* (ali večino drugih iger, po mojih izkušnjah), je veliko enostavneje ustvariti pogojno uravnotežen fizični spopad kot pa spisati dober pogovor. Če pomislite še na čas, ki ga je potrebno vložiti v tak dialog in čas, ki bo potreben, da se bo igralec pogovoril z drugim likom, je jasno, da je neprimerno enostavneje ustvarjati epske bitke. To torej pomeni, da boste z ustvarjanjem moda, ki sloni na zgodbi in dialogih, potrebovali ogromno časa, igralec pa bo za samo igro potreboval le desetino, stotino ali tisočino tega časa. Tudi če se vam sama dolžina moda ne zdi pomembna, se splača o njej dobro razmisliti, da na koncu ne boste razočarani nad odzivi.

Seveda se bodo bojevali, a traja dlje, da jih pripravite do pogovora.

ZGORAJ LEVO Ali bi Matjaž Javšnik zvišal kvaliteto *NWN*?

NA SPLETU

Saj vemo, da smo dobri do vas. Taki pač smo.

Na naši spletni strani (www.pcformatslo.net) boste našli nekaj primerov modulov za *Neverwinter Nights*, ki se jih vsekakor splača igrati. Med igranjem bodite pozorni na določene lastnosti, ki smo jih tukaj našteli, in na to, kako se različne lastnosti pozitivno ali negativno vplivajo na igro.

***Twilight*: Najboljši razlog, da kupite *Shadows of Undrentide*.**

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

46 STRANI NASVETOV!

DigitalnaKamera

Revija za digitalno fotografijo

ŠTEVILKA 4 / JULIJ - AVGUST 2004

FOTOGRAFIRAJTE
NEPOZABNE SONČNE ZAHODE

PREIZKUŠENO! 95 DIGITALNIH FOTOAPARATOV

- 10 stranski vodič za fotografiranje sončnih vzhodov in zahodov
- Kako zajeti žive barve
- Najboljša nastavitev osvetlitve
- Poudarek v Photoshopu
- Ujemite dramatične oblake

INTERVJU DANIEL KODRIČ

Mariborski fotograf razkriva svoje poglede na digitalno fotografijo

PRIMERJALNI TEST BLISKAVICE

Katera zunanja bliskavica je najboljša za vas in vaš digitalni fotoaparat?

BRALCI SODELUJEJO

- NEPOZABNO Posnetki, ki navdihnejo
- POPOTNIKI Potujte in fotografirajte
- VAŠE FOTOGRAFIJE Želimo vaše umetnine
- PISMA Najboljše pismo nagrajeno

FOTOAPARATI

KONICA MINOLTA A2
Spoznajte naslednika legendarnega modela

FOTOGRAFIRAJTE

BLISKAVICA
Postanite mojster presunljivih učinkov

UREJANJE SLIK

POP-ART UMETNINA
Izdelajte to neverjetno podobo v slogu POP-ART

CANVAS 7 PROGRAM V VREDNOSTI 78.000 SIT

PLUS! Preizkusni programi, vtičniki in še veliko več

JULIJ - AVGUST 2004 1150 SIT
9 771581 794657
ISSN 1581-7946

Nova številka že v prodaji!

delavnice

IZKLOPITE SVOJ TELEVIZOR IN POČNITE KAJ MANJ DOLGOČASNEGA

Umetnost izražanja

Noben suženj niste zelenega hriba na vašem namizju in dolgočasnih ikon, ki se pasejo po njem. S *PCFormatom* postanite nekaj posebnega.

Človeškim bitjem je pomembno, da čutijo, da jih sliši nekdo, nekje; kjer kòli, kdor koli. Vprašajte katerega koli psihiatra z nekaj dnevi prakse. Lahko bi zatrdili, da je klesanje naše osebnosti v čim več sestavnih kamečkov sveta, ki nas obdaja, ključno na poti iskanja smisla našega življenja. A kdo bi vedel? Navsezadnje smo mi le računalniška revija.

Tisti malo bolj literarno udarjeni bodo spisali kakšno pesem ali dramsko igro in s tem odprli vrata do svoje duše. Kdor raje namaka čopiče v barvo, bo objavil svoje slike v kakšni umetnostni galeriji. Tako kot večina PC navdušencev tudi mi radi žigosamo stvari, s katerimi preživimo velik del svojega življenja, z nekimi lastnimi začimbami. Govorimo o podobi samih računalnikov in programov, ki jih na njih poganjamo.

Ko človek začne na glas govoriti o predelavi PC-ja, večina takoj pomisli na svetleča ohišja z neonskimi lučmi in velikimi luknjami, izrezanimi iz stranic. A vendarle obstaja veliko, veliko več načinov s katerimi boste svoj karakter prenesli na računalnik.

KAJ SPLOH ŠE ČAKATE?

V tej številki revije vam bomo pokazali, kako oplemenititi svojo spletno stran s posebnimi dodatki, kot je na primer RSS, kako ustvarite minimalistično preobleko za Windows, vam dali nekaj napotkov, kako predelati predvajalnik MP3 in še kaj se bo našlo. Vse te stvari lahko postorite popolnoma brezplačno z uporabo programov, ki jih že imate nameščene ali s pomočjo priročnih orodij, ki smo vam jih vrgli na *PCFormatu* priložen disk.

Seveda obstajajo tudi drugi načini uporabe računalnika, s katerimi boste izrazili sami sebe. Zakaj si, recimo, ne bi dali natiskati unikatne majice s kratkimi rokavi (kot simpatično dekle na vaši levi), kakršne tiskajo na **www.cafepress.com**, ali morda objavili vaš življenjepis na spletni strani? Delodajalci ocenjujejo osebe z življenjepisi na spletni strani kot tehnološko bolj osveščene kot tiste, ki niso izkoristili te možnosti, da bi se oglaševali.

Ste začutili nalahno trepetanje vaše potlačene kreativnosti? Zaženite se v naslednjo stran in vstopite v svet izražanja svojega jaza.

PROGRAMI VREDNI OGLEDA

Predvajalniki, urejevalniki in ostala orodja.

AAceFTP
Še ne povsem dorečeno, a zelo zmogljivo orodje za prenos datotek preko interneta

AceHTML
Z vsemi vrstami dobrot naphan freeware urejevalnik HTML datotek z nekaj dobrimi orodji

Advanced Effect Maker
Preprost urejevalnik za začetnike v Flashu in Javi

Axialis IconWorkshop
Izdelajte lastne ikone ali pretvorite ikone za Mac v format PC

Axialis MediaBrowser
Uredite si vse multimedijske datoteke in natisnite katalog

BootSkin
Poslovite se od dolgočasnega začetnega zaslona Windows in izdelajte svojega

Button Farm Lite
S tem preprostim orodjem boste z lahkoto izdelali 2D ali 3D gumbe za vašo spletno stran

ClocX
Dodajte svojemu namizju uro, ki jo lahko po mili volji prestavljate in preoblačite

Cpad
Alternativa Beležnici z vgrajenim odjemalcem za FTP in omogoča izvoz datotek v formata PDF in PalmDoc

Crimson Editor
Profesionalni urejevalnik programske kode, ki nadomesti Beležnico in ima vgrajeno podporo za HTML, Java, C++ in Perl

DHE Editor
S tem paketom lahko postavite na noge dinamične spletne strani, ne da bi vam bilo treba napisati vrstico kode

Easy ASP
Brezplačen urejevalnik spletnih strani, ki vključuje štiri močna orodja, ki vam bodo pomagala pri razvoju

HTML Builder XP
Močan, profesionalen in preprost program za grafično postavljanje spletnih strani

HTML Compress
Preprost program, ki skrči velikost datotek HTML na tak način, da zbriše iz njih vse nepotrebne presledke

IconPackager
Spremenite vse ikone v Windows hkrati – odlično orodje za celostno prenovo

Keyboard LaunchPad
Določite bližnjice na tipkovnici za vse vaše najljubše aplikacije, spletne naslove in funkcije

LogonStudio
Izdelajte lastni zaslon za prijavljanje v Windows XP – idealno za sisteme z več uporabniki

PDF Moto
Sistem objavljanja na spletu, ki samodejno pretvarja v format PDF

Powerbullet Presenter
Ustvarite krasne predstavitve v Flashu s tipkanjem, klikanjem in vlečenjem

Pro Screen Saver Producer
Izdelajte si svoj ohranjevalnik zaslona ali pa v ta namen uporabite kar animacijo Flash

PSPad
Urejevalnik, namenjen programerjem, ki pozna več trikov kot Gandalfova palica

Quick Colour Picker
Poberite in uredite katero koli barvo in si jo oglejte v kombinaciji na spletni strani

Spletna čarovnija

Naj zapiha svež veter v jadra vaših spletnih strani. Dodajte kup uporabnih drobnarij brez kančka znanja programiranja.

Bodite na tekočem

Tu je nekaj nam najljubših ponudnikov RSS.

Čudne novice in skrajno zabavne povezave
http://boingboing.net/rss.xml

Dnevne novice o igrah
http://bluesnews.com/news/news_1_0.rdf

Poiščite povezavo na dnu
http://news.bbc.co.uk

Skočite na vlak neumnosti
http://b3ta.com/xml/newsletter.php?rdf=1

Se morda spomnite časov, ko je bil splet še "kul"? Skoraj vsaka stran je odprla vrata do čarobnega, še nikoli videnega čudesa: tekst, ki lebdi nad jezerom ali premikajoči se tekst nad jezerom ali odsevi črk na vodni površini, večji od mlake in manjši od morja ali pa dober stari aplet z jezerom.

Seveda se ne. Bili so to smrdljivi časi, ko je vsakdo pod soncem tlačil na svoje strani popolnoma enake, dolgočasne javanske vložke in predvideval, da bo tako po nekem čudežu svojo banalno stvaritev naredil zabavno in vredno ogleda. Java si od tistih temačnih časov pretirane uporabe nikoli ni dodobra opomogla.

NOV ZAČETEK

A naj vas to ne odvrne. Java ni namenjena le načičkanim posebnim učinkom. Če želite ustvariti luštne spletne strani ali celo aplikacije, ki bodo brez težav delovale na vseh operacijskih sistemih in vseh brskalnikih, ki jih poznate, je Java idealna.

Nič več se vam ni treba zanašati na Internet Explorerjeve vtičnike ActiveX, da bi impresionirali svoje obiskovalce. Nobeno presenečenje ni, da je Java trenutno vstopila v nekakšno obdobje renesanse z aplikacijami, kot sta *iRate* (**irate.sourcforge.net**) in šarmantna stvarca *Puzzle Pirates* (**www.puzzlepirates.com**). S pomočjo programa *WireFusion* (najdete ga na *PCF* disku) lahko ustvarjate popolnoma interaktivne spletne strani, ki jih bo kar razganjalo od vseh posladkov, ki si jih lahko zamislite, ne da bi se pri tem morali učiti novega programskega jezika.

Pa naj ste navajeni delati za orodji RAD ali ne (Rapid Application Development oziroma hiter razvoj aplikacij), nekaj časa vam bo vseeno vzelo navajanje na *WireFusionov* način razmišljanja. Na pisanje vaših programov glejte kot na gradnjo zidu – najprej postrojite zbirke opek in jih nato povežete s plastmi kode – in ne boste veliko zgrešili. Kombinirate lahko multimedijske učinke, kot so diaprojekcije, panoramski posnetki, animirani objekti in celo osnovne 3D finte, in se tako popolnoma izognete omejitvam kode HTML.

UPORABA WIREFUSIONA

Najbolje bo, da najprej lansirate pogled na zgornji del zaslona. Znašli se boste v celi vrsti različnih menijev, razdeljenih v kategorije, kot so **Data**, **Filters**, **Logic** in nabito polna **Widgets**. Poglejte najprej v to. **Widgets** vključuje oznake, okvirje, drsnike in ostale stvarce, ki jih gotovo poznate. S tega seznama izberite **Button** in kliknite na glavno okno, da bi dodali gumb vašemu projektu.

Samodejno se bo odprl meni **Options** in vam dal možnost, da vnesete velikost, položaj, oznako – kar pač naj piše na njem – in ostale zadeve. Natipkajte nekaj v slogu "Ne pritisnite na ta gumb" in kliknite **OK**. Ker je to precej dolga vrstica, zelo verjetno ne bo v celoti sedla na gumb. Raztegnite ga tako, da označite obe stranici gumba, držite gumb miške in povlecite. Projekt preizkusite s pritiskom na **[F8]**. Klikanje na gumb bo delovalo točno tako, kot bi človek pričakoval – zaenkrat se ne bo zgodilo še čisto nič.

Zdaj dodajte **Image block**. Izberite sliko plaže, ki jo najdete poleg *WireFusiona* in izberite **Set To Stage Dimension**. Pod jezičkom **Settings** poiščite **External Image** in vnesite ime "kabum". Se vam morda že svite, kaj kuhamo?

Dodajte mešanici še dva bloka – **System block** in **Text block**. Odprite **Text block** in vnesite vrstico **kabum=boom.jpg**. Ko boste poklicali to vrstico kode, bo zamenjala prvotno sliko z datoteko **boom.jpg**, ki se nahaja v istem direktoriju kot vaš projekt. Mi smo na hitro spravili skupaj nekaj s pomočjo grafične-

RSS POD DROBNOGLEDOM

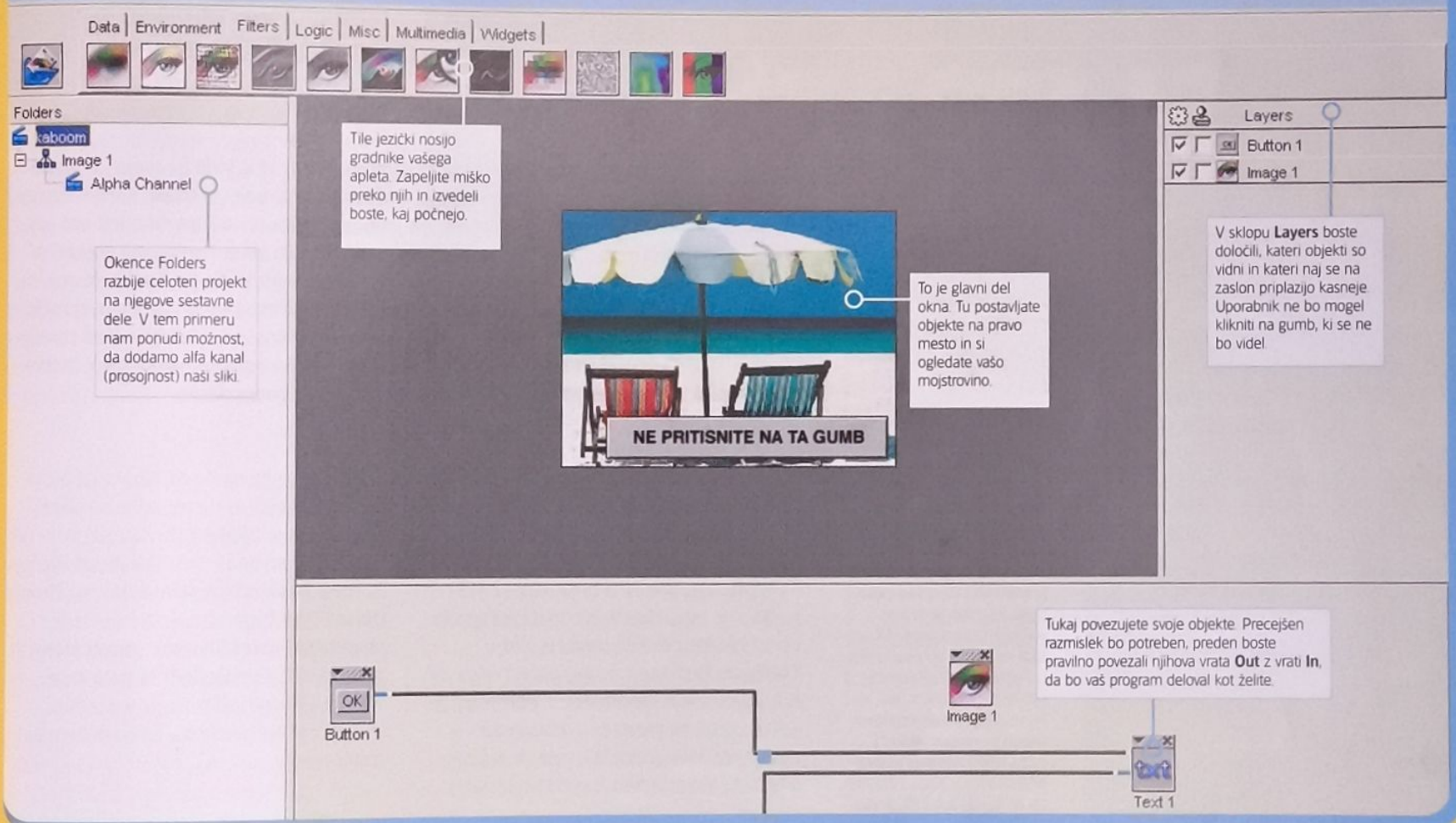
Kaj je Obstaja cel kup načinov, na katere lahko dodate svoji spletni strani zanimive vsebine, redko kateri pa je tako udaren kot so oddajniki novic RSS. Ti predstavljajo mogočen način sprotnega sprejemanja najnovejših novic in informacij vseh mogočih tematik za vaše obiskovalce naravnost na vašo spletno stran.

Kako uporabiti Ogromno javno dostopnih oddajnikov RSS (četudi tu in tam podprtih z reklamami) boste našli na: **www.newsisfree.com/about.php?what=feeds** za nekomercialne spletne strani ali **www.newsknowledge.com**, če iščete dodatno vsebino za spletno stran vašega podjetja.

Pozor Bodite pazljivi. Čeprav se lahko do novic večine večjih spletnih strani za domačo rabo dokopljete popolnoma legalno s kakšnim sprejemnikom RSS kot je *FeedDemon* (**www.feeddemon.com**), pa lahko nekateri postanejo nadležni, če njihove informacije posredujete neposredno na svojo spletno stran. Tudi kadar imate opravka z brezplačnimi, lahko dostopnimi oddajniki, njihovih novic ne objavljajte več kot enkrat na dve uri in vsakič jasno napišite, kje ste jih dobili.

Od blizu: ne izgubite se v WireFusion

Vse, kar potrebujete, je na osnovnem zaslonu, čeprav morda sprva ne izgleda tako.



ga programa *The GIMP*, sami pa lahko uporabite tudi kaj očesu prijetnejšega. Sliko zmanjšajte na velikost okna projekta, da bo izgledala, tako kot je treba.

Zdaj je čas, da vse skupaj povežemo. Kliknite z desnim gumbom na **Button block** na dnu zaslona in izberite **Out Ports→Button Clicked**, povlecite do škatlice za tekst **In-Ports Push Text** in naprej od teksta **Out Ports Text Pushed** do sistemskega **Set Parameter**. Uh. Poženite program in kliknite na gumb. Če se je vse izšlo – kabum! Da bi igračko uporabili na spletni strani, preprosto skopirajte kodo iz datoteke HTML na svojo spletno stran.

Zdaj pride na vrsto težavnejši del. Več kot boste svojim stranem dodajali vsebine, bolj bo vse skupaj naporno za uporabnike. Tone raznega teksta, velike slike, javanski apleti, večmegabajtni flash filmčki; vse stvari imajo svoj prostor in naloga spletnega oblikovalca, se pravi – vas, je, da vse skupaj pravilno uredite. V primeru *WireFusiona* so recimo programu priloženi učni primeri precej impresivni in uporabni, vendar pa uporabnik ne bo želel gledati učinkov na vsaki strani, ki jo bo naložil.

> **NE PRESENEČA NAS, DA JAVA DOŽIVLJA PREPOROD**

Pomembno je tudi, da veste, katere grafične cukrčke in prekrasne menije lahko ustvarite povsem brez uporabe posebnih vtičnikov kar s pomočjo CSS-ja ali JavaScripta.

Na samem koncu pa se prepričajte, da bo uporabnik do vsebine vaše strani sploh lahko prišel, tudi če nima nameščene Jave ali katere druge tehnologije. Precej preprosto je pripraviti brskalnik do tega, da to samodejno preveri in posreduje nesrečnežu povezavo do strani, kjer lahko sname manjkajoče stvari. Precej bolj prijetno, kot da mu izpljune napako "Oprosti, ampak tega pa ne morem prebrati"

POSTAVITE RSS NA SVOJO SPLETNO STRAN

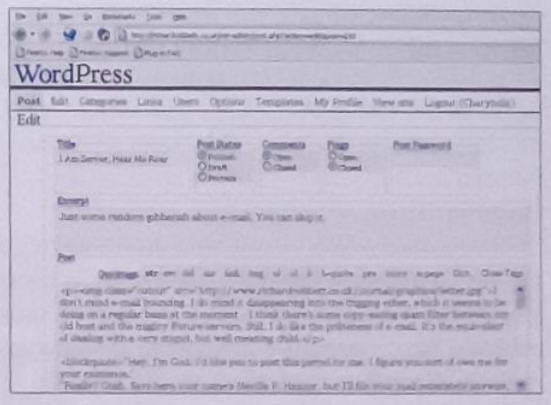
Ustvarjanje lastnih oddajnikov RSS ni nobena črna magija – gre za preprosto datoteko XML, ki vsebuje vaše zadnje novice. Ničesar vam ni potrebno kupiti ali se učiti kakšnih novih tehnologij – če uporabljate kakršen koli sistem za urejanje vsebine ("content management system" ali CMS), kot sta Blogger ali Movable Type, potem ta gotovo že sam po sebi vsebuje možnost oddajanja novic in njihovo vzdrževanje. Ko bo nekdo želel preveriti novice na vaši strani, bo samo poklical določeno datoteko in imel podatke takoj na dlani.

1 **Namestitev sistema za urejanje vsebin presega okvirje tega vodiča, za preprost začetek lastnega oddajanja pa si oglejte stran www.blogger.com. Kljub uslužnosti zadeve ne razpredajte preveč o tem, kaj je vaša mačka imela za zajtrk. Hvaležno bo sprejeta vsaka vaša novica in vključena med ostale, ki jih gosti blogspot.com ali pa poslana preko celotnega interneta na strežnik po vaši želji.**

2 **Ko ste zaključili, si preprosto zapomnite povezavo – na primer http://krneki.blogspot.com/atom.xml – in dodajte na vašo stran obvestilo, kje je zadevo mogoče najti.**

3 **Odvisno od tega, kateri paket za urejanje vsebine uporabljate, se boste lahko poigrali še z nekaterimi dodatnimi nastavitvami. Vključno s tem, kolikšen del celotne zgodbe boste prikazali v objavi ter možnostmi vključitve kratkih izsekov (tako kot to počne BBC), slik in ostalih oznak ali zgolj teksta.**

4 **Če vam je vse to premalo in želite še večjo prilagodljivost objavljenih sporočil, boste potrebovali naprednejši sistem urejanja vsebine. Pojdite na http://test.opensourcecms.com, kjer boste lahko okusili vse pomembnejše tovrstne programe, ne da bi jih morali pred tem namestiti na strežnik. Če vam bo kateri všeč, boste našli navodila za snemanje in namestitev na njegovi domači strani. Večina zahteva od vas, da imate na strežniku PHP in bazo MySQL. Preverite pri gostitelju vaše spletne strani, če niste povsem prepričani, da zadovoljujete ta dva pogoja.**



Vsak sistem CMS, ki želi biti vreden vašega pogleda in časa, bo znal za vas ustvariti oddajanje RSS. Tale je WordPress s strani www.wordpress.org.

...PROGRAMI VREDNI OGLEDA

nadaljevanje s strani 75

Rainlendar
Podobna reč kot Clockx – na namizje doda popolnoma prilagodljiv koledar

ResBuilder
Stopite še korak globlje in se lotite neposredne obdelave vizualnih komponent Windows XP

ScrollBar
Predelajte svoje drsnike s tem preprostim programčkom

Serious Samurize
Zelo dober program za stalen nadzor nad delovanjem vašega PC-ja

SkinStudio
Oblikujte lasten grafični vmesnik za Windows Media Player in ostalo

Splitz!
Razkosa velike datoteke v manjše in tako omogoča lažji prenos podatkov

StyleBuilder
Oblikujte svoje teme za Style XP in PatchXP

ThumbaWumba
Tole orodje vam izdela galerijo sličic za predogled na spletu in ob kliku omogoča prikaz v višji ločljivosti

Webcpp
Spremeni izvorno kodo v barvno označen HTML

WebDwarf
Prototip urejevalnika spletnih vsebin, ki uporablja HTML in vektorsko grafiko

WindowFX
Dodajte Windows posebne učinke, kot so sence, prosojnost in barvni prehodi

XMLFox
Grafično orodje za urejanje in preverjanje veljavnosti dokumentov XML

Preoblačenje

Zakaj bi se morali zadovoljiti z izgledom, ki nam ga je vsilil Microsoft? Odprite oči in poglejte skozi okno.

Nastavite ločljivost

Je vaše blesteče novo namizje pripravljeno za kritično oko javnosti?

Dobro, za izdelavo prekrasnega namizja na tematiko spolnega življenja amebe ste porabili tri tedne in se zdaj popolnoma prilega vašemu širokozaslonskemu monitorju 1.900 x 1.440. Čas je, da svojo mojstrovino predstavite na strani preoblek, kakršna je www.wincustomize.com. Ali pa tudi ne. Ko jo bo nekdo skušal stlačiti na svoj monitor z ločljivostjo 1.024 x 768, se bo razlezla do nerazpoznavnosti in neuporabnosti.

Svoje stvaritve vedno preizkusite v vseh ločljivostih in ko ste končali, preklopite v način Edit programa *DesktopX*, z desnim gumbom kliknite na namizje, pojdite na DesktopX → Configure DesktopX in pritisnite gumb Resolution desno spodaj. Obkljukajte vse ločljivosti, na katerih vaše namizje deluje, tako da bodo vsi uporabniki vedeli, ali ga je varno uporabiti ali ne.

Če še nikoli niste pomislili, da bi spremenili izgled Windows svojemu okusu primerno, obstajajo precejšnje možnosti, da a) pojeste vsako čorbo, ki vam jo mati servirajo na krožnik b) v javnosti nosite enako trenirko kot vaš najboljši prijatelj ali c) delate pri Microsoftu. Želja po spreminjanju vmesnika Windows je tako naravna, kot potreba po uriniranju pol minute po prebavi polovice lubenice. Gre za čisto razumljivo reakcijo – ker se WinXP na vse kriplje trudijo preprečiti milijonom svojih uporabnikov, da bi spremenili izgled namizja, so cele legije ljudi iznašle bistre trike, ki omogočajo ravno to. Na teh straneh si bomo ogledali samo nekaj radikalnih načinov, več uporabnih orodij pa boste našli na priloženem disku.

1 Naše minimalistično namizje morda res ne vsebuje ikon ali standardne orodne vrstice, vseeno pa je solidno ozadje ključnega pomena. Držali smo se za *PCFormat* značilne črne in rumene kombinacije, ki jo lahko *DesktopX* določi kot ozadje. Izberite **Switch to edit mode** in nato **Configure DesktopX** iz njegovega menija. Kliknite jeziček **Apperarance** in pobrskajte za vam ljubo slikovno datoteko. Sliko lahko raztegnete, večkrat zložite v mozaik ali pa jo preprosto obrobite z enotno barvo ozadja.

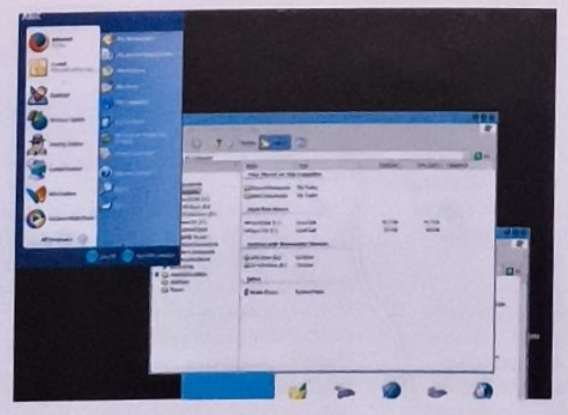
2 Obdržali smo dober stari gumb Start, ki vam na enojni klik pričara spustni meni. Besedica je v bistvu sličica, ustvarjena s *Paint Shop Pro* in uporabo uradne pisave *PCFormat* (TTForever, če že morate vedeti), tako da ni strahu, da bi se tekst popačil ali ob spremenjeni ločljivosti skočil kam drugam. Poleg tega pa vam tako tudi ne bo treba namestiti pisave, če boste želeli uporabljati to namizje. Da bi kopirali našo stvaritev, kliknite z desnim gumbom na namizje, ko imate zagnan *DesktopX*. Pojdite na meni **DesktopX** na dnu in kliknite **New Object**. Pod **Type of object** izberite **Shortcut→Folder Shortcut→Start Menu** in pritisnite **OK**. Pod **Default appearance** poiščite slikovno datoteko, če pa je želja vašega srca takšna, lahko ročno dodate tudi vrstico teksta.

3 Tu so vse povezave narejene na enak način. Tale, **Apps**, je pravzaprav povezava do morja bližnjic, ki so običajno dostopne iz zdaj skrite vrstice za hitri zagon. Da bi povezava delovala na vašem PC-ju ali če želite samo spraviti skupaj nekaj podobnega, kliknite z desnim gumbom nanjo, izberite **Properties** in v okvir z lokacijo vnesite **C:\Documents and Settings\xxx**

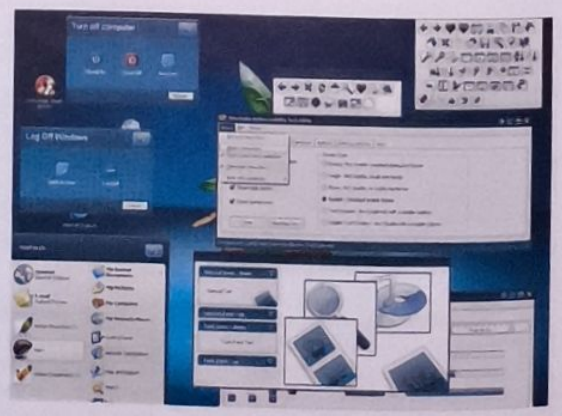
Najboljših pet programov za preoblačenje

DesktopX se bo lotil samo vašega namizja – spoznajte njegove kolege.

Skozi naš vodič ste spoznali, kako zamenjati namizje Windows, opazili pa boste, da imajo okno Raziskovalca, pogovorna okna, meniji in ostalo še vedno vonj po Microsoftu.
Spremenite jih Tukaj je pet načinov, kako temeljito predelati obliko Windows – vsa orodja imajo na stotine že izdelanih predlog, tako da boste z lahkoto našli kombinacijo, ki se bo skladala z vašim namizjem.
Začnite tukaj *StyleXP* je najboljše mesto za začetek, ker ne vključuje spreminjanja delovanja samega sistema Windows. Uporabite ga lahko za spreminjanje ikon, zamenjavo prijavnega in odjavnega zaslona ali zgolj za zamenjavo ozadja namizja.
Pošljite Objavite sliko svojega namizja na našem forumu (www.pcformatslo.net/forum) in se sončite v zavisti ostalih



1 ***StyleXP* (www.tgtsoft.com) je najbolj znana aplikacija za preoblačenje WindowsXP. Hkrati je tudi najbolj preprosta za uporabo, ker spreminja samo zunanji izgled operacijskega sistema – odklene možnost dodajanja novih slogov WindowsXP, tako da ne boste odvisni samo od tiste otročje modre, srebrne in olivne barvne palete.**



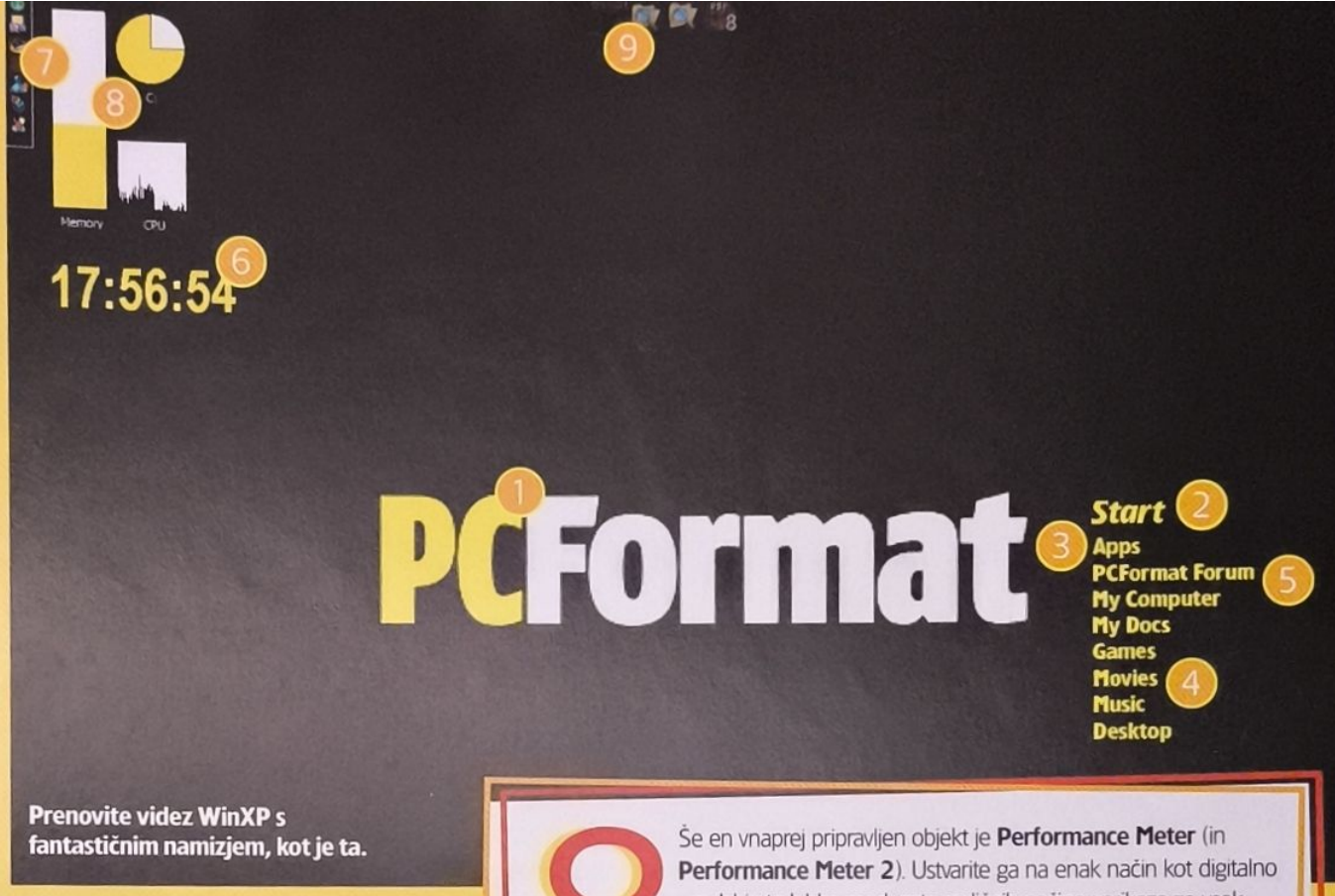
2 ***Windowblinds* (www.stardock.com) so ustvarili isti ljudje kot *DesktopX*, njegova funkcionalnost pa se nahaja nekje med *DX* in *StyleXP*. Windows bo še vedno izgledal približno kot Windows, zato pa imate možnost dodajanja novih funkcij in spreminjanja praktično vseh menijev, pogovornih oken in imen.**

Application Data\Microsoft\Internet Explorer\Quick Launch, kjer zamenjate xxx s svojim uporabniškim imenom v WindowsXP Če ste namestili WindowsXP na kateri drugi disk, ne C:\, potem poskrbite, da bo pravilno spremenjeno tudi to.

4 Ideja za tem sklopom povezav je, da se nam namizje ne utaplja v množici barvno neskladnih ikon in da bomo odslej le redko poganjali Windows Explorer. Tako smo tu ustvarili na en klik dostopne spustne menije, s katerimi pridemo do raznih dokumentov, glasbe in filmov. Pazite, da boste pravilno povezali vse gumbe in ciljne lokacije. Na konec smo dali bližnjico do okna, ki pokaže vsebino standardnega namizja Windows, nismo pa pozabili na najpomembnejše – povezavo do bližnjic vseh nameščenih iger.

5 Bližnjice niso omejene samo na programe in mape – tale požene spletni brskalnik in ga usmeri na vedno zabaven *PCFormatov* forum. Kliknite z desnim gumbom in izberite **Properties** (ustvarite pred tem nek objekt z lastno sličico) ter v **Type of object** izberite **URL**. Vtipkajte želeno spletno stran v okence, ki se bo prikazalo.

Ko ste enkrat postavili vse svoje povezave, jih še združite za lažje premikanje. Povlecite okoli njih okvir z levim gumbom miške v načinu **Edit**, nato kliknite z desnim gumbom, izberite **Group** in vtipkajte ime skupine v okence, ki se bo prikazalo. Pustite skupino označeno in kliknite nanjo z desnim gumbom, izberite **Properties** in skočite na jeziček **Relation**. Tu lahko spreminjate položaj skupine ali pa jo fiksirate tako, da nastavite **Movement** na **Locked**. V istem okencu lahko tudi določite, kako boste povezavo aktivirali – mi smo se odločili za enojni klik.



Prenovite videz WinXP s fantastičnim namizjem, kot je ta.

6 *DesktopX* ima zajeten kupček že vgrajenih dodatkov (več jih lahko snamete tako, da greste na **Import Object** v glavnem meniju *DesktopX* in nato pritisnete na **Download from internet** na dnu menija), mi pa smo se odločili za digitalno uro. Dobite jo tako, da ustvarite nov objekt in kliknete na **Add** v okencu **Additional Abilities**. Izgled in obnašanja ure z lahkoto predrugačite s spreminjanjem njenih lastnosti. Mi smo iz nje naredili tudi bližnjico do nastavitev datuma in časa v Windows (pojdite na **Properties→Type of object** in v okvirček za lokacijo vtipkajte **timedate.cpl**).

7 Še en objekt smo ustvarili, ki prikazuje sistemski pladenj (izberite opcijo **System tray** v **Type of object**). V **Properties→Relation** smo lastnost **Movement** nastavili na **Normal**, tako da ga lahko namestimo kamor želimo.

> **SKUPINE LJUDI SO IZNAŠLE KOPICO NAČINOV ZA RADIKALNO PREDELAVO WINDOWS XP**

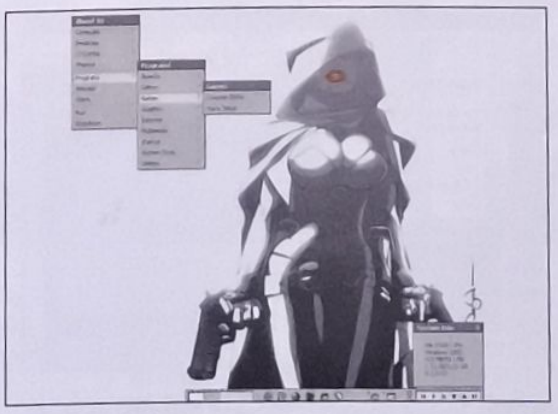
8 Še en vnaprej pripravljen objekt je **Performance Meter** (in **Performance Meter 2**). Ustvarite ga na enak način kot digitalno uro. Izbirate lahko med vrsto različnih načinov prikaza za vsak sistemski vir, ki ga želite imeti pod budnim očesom, diagrame pa lahko ustvarjate tudi sami ali pa samo spreminjate že obstoječe. Mi smo se odločili samo za nadzor pomnilnika, procesorja in prostega prostora na trdem disku. Dvojni klik na njih nam pričara **System Properties** iz menija **Control Panel** (nadzorne plošče) – spremenite njihov tip v **Shortcut** in vnesite **sysdm.cpl** v okvirček za lokacijo. Po želji lahko dodate še ime. Za seznam večine imen datotek za ostale komponente nadzorne plošče si oglejte stran **www.geekgirls.com/windowsxp_controlpanel.htm**.

9 Seveda moramo vedno vedeti, katere programe trenutno poganjamo, zato smo na sam vrh zaslona usidrali delno prosojno in konkretno predelano orodno vrstico. Ustvarite nov objekt z izbiro **Type of object→Taskbar**. Pojdite na **Properties→Relation** in v **Z-Order** izberite **Always on top**. Zdaj pojdite v **States** in izberite želeni odtenek v **Color** ter prosojnost pod **Transparency**. In to je to. Še cel kup dodatnih objektov, bližnjic in oblik lahko ustvarite in dodate po istem principu ali s poigravanjem z bolj naprednimi funkcijami programa *DesktopX*.

NASVET

Ne želite uporabljati ločene aplikacije? Uporabite *PatchXP* ki ga boste našli na disku (ali na **www.belchfire.net**), da zamenjate zaklenjeno datoteko uxtheme.dll, ki vam privzeto ne omogoča uporabe drugih slogov v Windows XP. Po zamenjavi lahko snamete in namestite celo vrsto tem z belchfire.net ali themexp.org.

3 ***Talisman*** **(www.lighttek.com) upa, da bo sčasoma popolnoma izpodrinil klasično namizje Windows. Sposoben je prav neverjetnih stvari, ponuja pa podporo za vtičnike, kot so stranski meniji in namizni koledarji. Ni pa tako široko podprt s strani uporabnikov, kot ostali tukaj opisani programi.**



4 **Aaa,** ***Litestep*** **(www.litestep.net), stari ata vseh programov za preoblačenje Windows. Gre za noro močan program, ki pa ga je malo teže obvladati kot ostale opisane na teh straneh. Pozna pa vse, od cele serije načinov spreminjanja izgleda Windows do izdelave nadomestnega namizja.**

5 ***Desktop Sidebar*** **(www.desktopsidebar.com/download.html) ni klasična aplikacija te vrste, veste, vendar pa vseeno dramatično spremeni izgled in funkcionalnost Windows. Zna, recimo, prikazati vse vaše stike za** ***Messenger*****, objave RSS, galerijo slik, notice iz** ***Outlooka*** **in še marsikaj drugega. Poleg tega ji je mogoče menjati obleko.**

Nov izgled

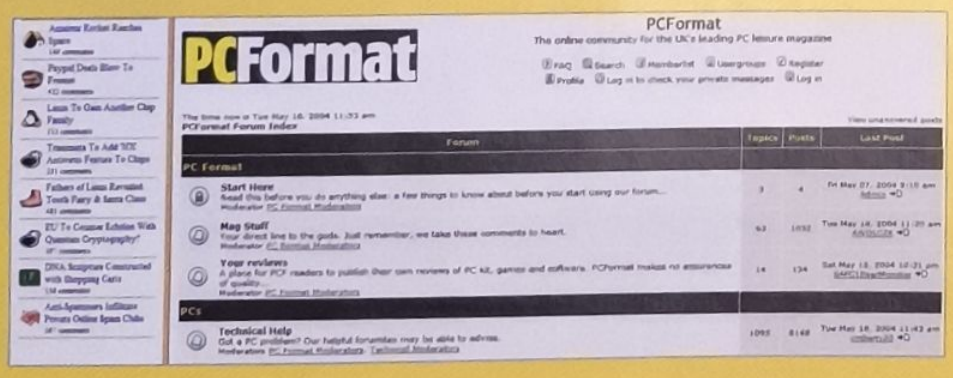
Da ne bomo govorili samo o Windows – tukaj je še nekaj nam ljubih aplikacij, katerih izgled z lahkoto prikrojite svojemu okusu.

Umetnost okusnega oblačenja je v tem, da se vsak nov kos oblačila sklada z vsemi ostalimi. Razen če se pišete Mraz in vam je ime Gregor – v tem slučaju pa je trik v tem, da najdete čim bolj strupene barve in jih poskušate čim bolj neokusno skombinarati s franžami, dokolenkami in podobno kramo. V obeh slučajih lahko princip prenesemo na PC.

Imamo sistem Windows, ki ga bomo imenovali majica naše preobleke. Ta po obdelavi izgleda naravnost fantastično, vendar moramo zdaj poskrbeti, da bodo tudi hlače, nogavice in spodnjice ustrezale novemu izgledu. Če nadaljujemo s prejšnjo analogijo (v tako vašo kot tudi našo grozo, verjemite), bi lahko rekli, da je spletni brskalnik hlače, *Messenger* nogavice, medijski predvajalnik pa spodnjice. Tu vam bomo torej pomagali vizualno prirediti – oziroma prikrojiti – vse tri, da bodo ustrezali vašim čudaškim potrebam. Prvi je torej na vrsti brskalnik. Verjetno vam ne moremo dati boljšega nasveta od tegale: nehajte uporabljati *Internet Explorer*. Zdaj. Poleg tega, da je velik in ima tudi manj dobrih lastnosti od konkurence, njegova velika popularnost pomeni tudi to, da je prva tarča hekerjev, ki iščejo (in prevečkrat tudi najdejo) varnostne luknje.

NAJ BRSKALNIKI

Brskalnik po našem okusu je trenutno *Mozilla Firefox* (najdete ga na **www.mozilla.org/products/firefox** ali na našem prejšnjem disku), ki pa mu tesno sledi z oglasi podprta ali ne-brezplačna *Opera* (**www.opera.com**). *Firefox* je res glavni – poleg tega, da je popolnoma brezplačen in zelo hiter, je tudi oblikovan tako, da mu z lahkoto spreminjate preobleko in da pogoltne cel kup dodatkov vseh vrst. Na cele zbirke preoblek in modnih dodatkov boste naleteli, če se odpravite na **Tools→Options** in nato na **Themes** ali **Extensions**. Našo kopijo *Firefoxa* smo odeli v luksuzen lesen okvir, ga opremili s predvajanjem RSS z naše najljubše strani z novicami, gumbom za naključno spletno stran in desetimi tonami predelav, ki določajo, kako program prebavlja in razpostavlja spletne strani in okna.



PODOBA ZVOKA

Mami, kako sploh izgleda glasba?

Dobro, prišel je čas, da se znebite tiranije *Windows Media Playerja*.

1. Namestite WinAmp
Obstajajo boljši načini za organizacijo MP3 in filmskih datotek. *iTunes* nam je sicer všeč, vendar nas je Apple kar malo zastrašil s svojo grobo protipiratsko kampanjo. Poleg tega je na področju prilagajanja in raznovrstnosti nedvomni kralj *WinAmp* (www.winamp.com), ki zdaj podpira tudi datoteke Windows Media 9.

2. Namestite vtičnike
Ena najbolj vznemirljivih lastnosti *WinAmpa* je število vtičnikov, ki so zanj dostopni – poleg desetin od glasbe odvisnih vizualizacij, zna poganjati tudi igre, predvajati filme, se povezati na radijske valove in brskati po spletu.

3. Oblecite ga
V mapi, v katero ste stvar namestili, boste opazili tono datotek v formatu PNG. Nekatere predstavljajo sprednji del predvajalnika, druge gumbe in drsnike. Obdelajte te datoteke v vam ljubem programu za obdelavo slik in spremembe bodo takoj vidne v *WinAmp*. To pa seveda ni vse, kar zadeva preoblačenje *WinAmpa*: poglejte na www.winamp.com/nsdn/winamp/skinning/modern/tutorials/Skinning%20Tutorial.pdf.

USTVARITI ALI SNETI?

Če gremo mimo dejstva, da je *Firefox* še v beta fazi razvoja in zaradi tega v osnovi nedokončan program, je njegov velik problem ta, da je predelovati njegov izgled po lastnih željah prava nočna mora in je zato živcem veliko prijazneje, če se odločite za snemanje stvaritev drugih ljudi. Če kljub temu opozorilu menite, da ste živčno dovolj mišičasti in si srčno želite preoblikovati *Firefox*, boste našli zastrašujoče dolg vodič na **http://kb.mozillazine.org/index.phtml?title=Theme_development**.

Izrazili ste torej sami sebe in stresli okove *Internet Explorerja*. Zdaj je čas, da na podoben način pobegnete še *MSN Messengerju*. Na teh straneh smo že govorili o *Trillian*, vendar čutimo potrebo, da ta programček prehvalimo še enkrat. Gre za pripomoček, v katerem boste združili moči vseh ostalih programov za izmenjavo sporočil (omrežja MSN, AIM, Yahoo!, ICQ...) in imeli dostop do vseh vaših stikov hkrati, ne da bi vam bilo treba odpirati na ducate posameznih programov. Najboljše pri vsem pa je, da je čisto enostavno nadeti nove preobleke, tako da boste brez težav našli nekaj takega, kar ustreza (ali pač ne) izgledu vašega namizja.

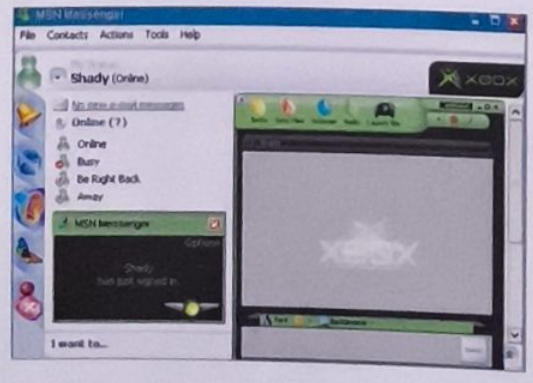
POIŠČITE ZNANJE

Spet pa je izdelava lastne kožice za *Trillian* kompleksen proces, za opis katerega bi porabili kakšnih 40 strani, namesto tega pa vas bomo samo usmerili na **www.trillian.cc/forums/forumdisplay.php?s=&forumid=47**, odličen forum, poln ustrežljivih ljudi in navodil za pleskanje *Trillian*. **PCF**

Uradno naj bo

Če se že ne navdušujete nad aplikacijami vgrajenimi v Windows XP, jih lahko vsaj predelate.

1 Internet Explorer **Tale postarani brskalnik že dolgo priteguje poglede predelovalcev. Vendar je "predelava" v večini primerov tu pomenila le nekaj kapljic barve na orodni vrstici ali dodajanje novih vrstic. Eno najpreprostejših tovrstnih orodij je *BitmapEx* na http://plutosoft.vze.com, dobro pa je vedeti tudi to, da se vsaka predelava sloga WinXP samodejno prenese tudi na *IE*.**



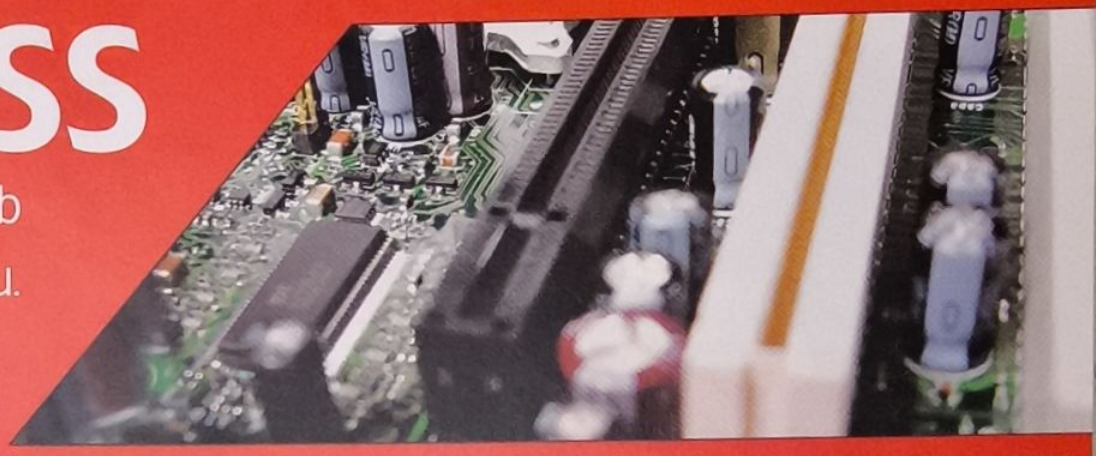
2 Instant Messenger **Microsoft tega sicer ne obeša na veliki zvon, a je *MSN Messengerju* prav nenavadno preprosto zamenjati kožo. Skočite na spletno stran www.mess.be, od koder si boste lahko sneli na tone novih preoblek in med drugim ugotovili tudi, kako ustvariti lastne.**

3 Windows Media Player **To je eden izmed redkih programov, katerega preoblačenje MS začuda celo spodbuja. Ni pa to preprosto opravilo, kar dokazuje strašljiv vodič na http://msdn.microsoft.com/library/en-us/wmplay/mmp_sdk/skinprogrammingguide.asp. Najlažje bo, če preprosto snamete nekaj oblekic s strani http://windowsmedia.com/mg.skins.asp.**

Naslednji mesec PCFormat v prodaji 2. avgusta

PCI EXPRESS

Preizkusili smo eno največjih sprememb arhitekture PC-jev v zadnjem desetletju.
PLUS Prvi Intelov grafični čip DX9. Lahko tekmuje z dvojico ATI in nVidia?



Longhorn pod lupo

Microsoft je razkril nove podrobnosti o svojem naslednjem operacijskem sistemu in dobrotah, ki jih bo ta prinesel svetu iger.

Digitalni fotoaparati

Preberite obširen supertest dostopnih digitalnih fotoaparatov in izboljšajte svoje fotografije z nasveti naših strokovnjakov.
PLUS Warhammer Online, zapisovalniki DVD, The Suffering in ostalo!

Kaj ste zamudili

PCF 28

V reviji
ATi Radeon X800 XT >> Hitman: Contacts >> Maya >> Datotečni sistemi >> Creative Zen PMC >> E3 >> Sid Meier in Pirates!
Na disku
Celoten Games Factory PRO >> Hitman: Contacts >> Celoten AceMoney >> Mozilla 1.7

PCF 27

V reviji
Opis GeForce 6800 >> 64-bitno igranje >> Supertest projektorjev >> Splinter Cell: Pandora Tomorrow >> Painkiller
Na disku
Celoten Canvas 7 >> Celoten Games Factory Pro >> Colin McRae Rally 04 >> Celoten Browserbob Light

PCF 26

V reviji
Supertest skenerjev >> Opis Far Cry >> Hollywood in igre >> Modularni računalniki >> 25 sekund za vdor v vaš sistem >> Battlefield Vietnam
Na disku
Celoten Data Advisor 5 >> Celoten Propixel2D SE >> Celoten Solid Converter PDF >> Firestarter

PCF 25

V reviji
Supertest LCD monitorjev >> Razburljiva prihodnost čipov >> Novi Pentium 4 >> Najgrozljivejši trenutki v igrah >> Opis Final Fantasy XI
Na disku
Celoten program Recovermyfiles >> Celoten Lightpad >> Far Cry >> Unreal Tournament 2004

PCF 24

V reviji
Oblecite svoj PC >> Najbolj pričakovane igre leta 2004 >> Supertest programske opreme >> Reševanje podatkov >> Linux
Na disku
Celoten Centurion Mail >> Celoten Digital Cookbook >> Deus Ex: Invisible War >> Crazy Taxi 3

PC Format pretekle številke **880 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja), predzadnja številka **990 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja) Poštnina gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 330 1** (Suzana) ali pošljite e-mail na **narocnine@pcformatslo.net**

Ustvarite lastno radijsko postajo

Bi najraje obesili DJ-ja? Zakaj le, če ste lahko sami boljši. Pokazali vam bomo, kako lahko ustvarite lastno online radijsko postajo in se ob tem še zabavate.

Nekaj privlačnega je na radiu. Prenos govora in glasbe lahko posluša cela vrsta ljudi. Vaš glas in vaša glasba, ki se razlegata iz računalnikov po vsem mestu, kot zvoki preko globalnega megafona...

Vrnimo se za trenutek v realni svet, v katerem so postavljanje radijske postaje, vključno z vsemi oddajniki, zakup frekvence in vsa logistika prav komplicirane zadeve. Danes pa je vse skupaj mogoče izvesti veliko enostavneje. Lahko si omislite celo radijsko postajo, ki jo bodo lahko poslušali ljudje s celga sveta – dobrodošli v svet internetnega radiau.

Internetne radijske postaje so vseh vrst, od miniaturnih in redko poslušanih, kot so različne alternativne postaje (na primer **www.brainwashed.com/radio**), do ogromnih online arhivov, kot jih ima pri nas RTV Slovenija (**www.rtvslo.si**) ali BBC (**www.bbc.co.uk/radio**). Arhivi velikih postaj so tako obsežni, da lahko poslušate vse, kar se je

Illustration © Phil Brown

predvajalo na njihovih radijskih postajah tudi do več mesecev ali celo let nazaj. Impresivno.

Vsekakor pa ni nujno, da morate biti veliki producent na vrhu verige pri RTV hiši, da bi lahko oddajali na spletu. Internetni radio se uporablja v ravno nasprotne namene – da bi neuslišani dobili glas, pa naj gre za popolnoma neznano glasbo ali lastne ideje.

Obstaja tudi več načinov, na katere se lahko lotite ustvarjanja lastne radijske postaje, od naprednih storitev, kot je *Live365* (oglejte si vodiča za več podrobnosti o tem), do bolj zahtevnega početja, kot je *Shoutcast* (*WinAmpov* vtičnik, o katerem lahko prav tako več preberete v tem prispevku).

NEKAJ ZA VSAKOGAR

Na *Live365* je na ducate radijskih postaj, ki ustrezajo kar najširši paleti okusov in interesov. Ena od novejših postaj, ki se je pred kratkim uveljavila, je politična postaja Radio Labourstart, ki iz predmestja Londona oddaja politične komentarje in mnenja o delavskih pravicah. Takšne radijske postaje veliko prispevajo k raznolikosti ponudbe.

Internetni radio ponazarja, kako močno orodje je v bistvu internet, saj omogoča svobodo govora po vsem svetu. Spletno stran omenjene postaje si lahko ogledate na **http://radio.labourstart.org**. Seveda obstaja na spletu še cela vrsta uporabnih strani različnih organizacij, kjer lahko dobite potrebne informacije o oddajanju, vključno s stranjo Sveta za radiodifuzijo (**www.sigov.si/srd**) in Agencije za telekomunikacije, radiodifuzijo in pošto RS (**www.atrp.si**), na britanski strani **www.ukonlinereadio.net** pa je kopica informacij o tem, na kakšne težave lahko naletite med postavljanjem spletne radijske postaje in kaj vse potrebujete za to.

WinAmpovega vtičnika *Shoutcast* ni težko primerno nastaviti, pa tudi gostiteljski strežnik boste hitro našli, ne pozabite pa, da obstaja tudi kar nekaj zakonskih omejitev, na katere morate računati. Če uporabljate material, ki ni v vaši lasti, boste seveda morali plačati nadomestilo za avtorske honorarje (minimalno 50.400 SIT mesečno), pasovna širina za gostenje in veliko število dostopov pa lahko hitro postaneta izjemno draga.

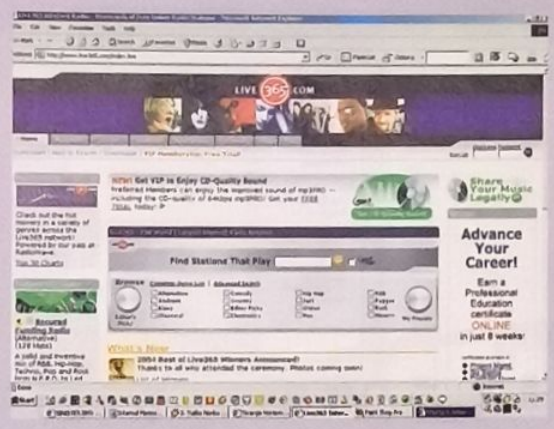
Če želite oddajati velikemu številu poslušalcev, boste seveda potrebovali kar nekaj denarja. Ne glede na mehanizem za oddajanje, ki se

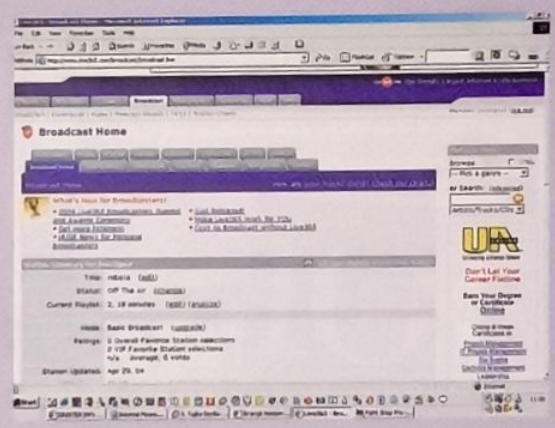
Denar, denar...

V začetkih internetnega radia so bile vse tovrstne postaje piratske. To je pomenilo, da za razliko od komercialnih postaj avtorjem niso plačevale za predvajanje zaščitenega materiala, od česar so živele. Danes pa organizacija Performing Rights Society (**www.prs.co.uk**), ki zbira denar v imenu avtorjev (in druge tovrstne kolektivne organizacije po svetu – SAZAS pri nas – **www.drustvo-sazas.si**), zahteva letno plačilo za oddajanje, ta denar pa se nato razdeli avtorjem, katerih dela so bila predvajana. Takšno regulativo pa je izjemno težko izvajati, zato še vedno obstaja veliko spletnih postaj, ki delujejo nelegalno. Če želite biti legalni, plačajte zahtevan znesek ali pa dobite dovoljenje lastnikov avtorskih pravic za predvajanje. Lahko pa imate samo govorne oddaje. Odločitev je vaša.

Lažji način

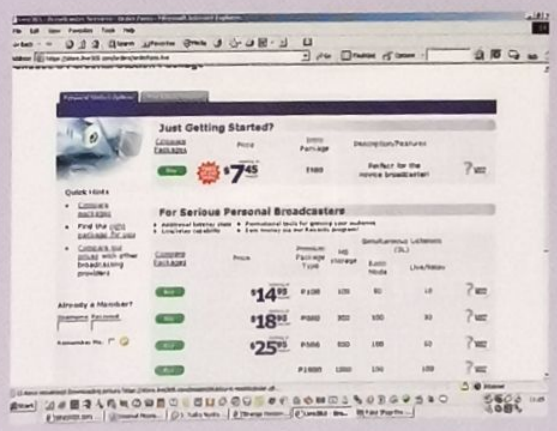
Live365 ponuja enostavno postavljanje radijske postaje.





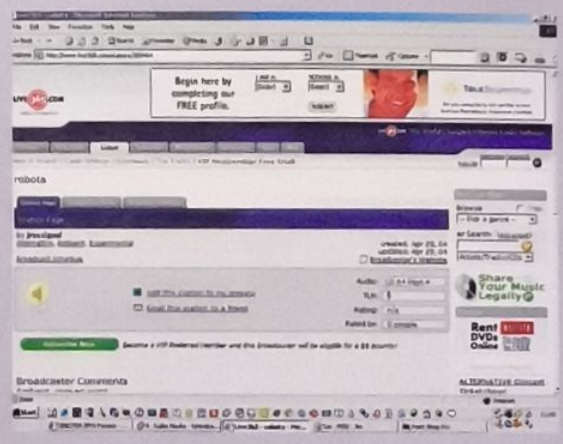
1 **Pojdite na www.live365.com in se registrirajte za dvotedenski preizkus. Storitev je nekoliko omejena, a vam bo dala dober vpogled v delovanje. Ne pozabite, da se boste morali odjaviti tri dni pred iztekom preizkusnega obdobja, če ne, vam bodo zaračunali uporabo. Pri roki imejte tudi številko svoje kreditne kartice. Sedaj kliknite na jeziček Broadcast.**

2 **V preizkusnem obdobju boste lahko oddajali največ 25 poslušalcem. Vnesite svoje podatke in lahko boste uporabljali nove strani na jezičku Broadcast. V Broadcast home vnesite podatke o svoji radijski postaji in pripravljeni ste na ustvarjanje postaje. Kliknite na Music library in snemite program za upravljanje s postajo, *Studio365*, ki vam bo omogočil ustvarjanje seznamov predvajanja in začetek le-tega.**



3 **V preizkusnem obdobju imate na voljo 100Mb prostora za nalaganje lastnih datotek MP3. *Live365* namesto vas uredi vse legalne zadeve, tako da vam ni treba skrbeti, kaj boste oddajali, če ta material seveda sam po sebi ni pravno sporen ali močno žaljiv. Mogoče se vam zdi, da 100Mb ni veliko, še posebej če je večina vaših datotek kodirana pri 128kbps, a to vseeno ni problem, ker *Studio365* med nalaganjem samodejno pretvori vaše MP3-je v 64kbps.**

4 **Ne pozabite pa, da obstajajo določene omejitve. V treh urah iste skladbe ne smete predvajati večkrat zaporedoma, prav tako pa ne smete predvajati več skladb z istega albuma ali zbirke, če seveda niste sami lastniki avtorskih pravic ali če imate dovoljenje lastnika pravic. S pretvorbo v 64kbps lahko v 100Mb naložite za približno tri in pol ure glasbe. Skladbe lahko nalagate tudi med samim predvajanjem, tako da lahko ustvarite tekoče sezname predvajanja.**



5 **Seznami predvajanja se ustvarjajo v oknu na dnu zaslona. Priredite jih še pred začetkom predvajanja – med samim oddajanjem pa lahko seznam po želji spreminjate. *Studio365* je izjemno intuitiven programček, ki vam omogoča brezšivno spajanje seznamov. Občasno boste oddajali tudi krajše reklamno sporočilo za storitev, kar pa je cena brezplačnega oddajanja.**

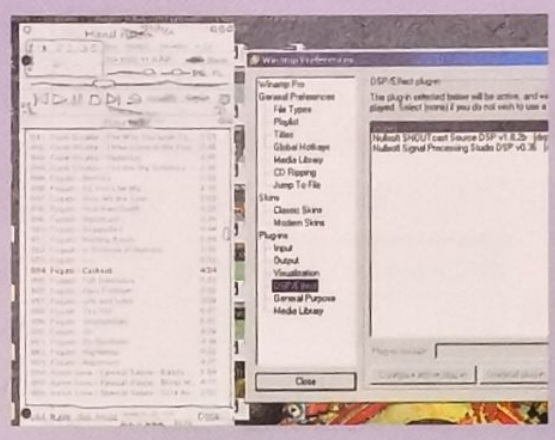
6 **Sedaj poiščite svojo radijsko postajo na jezičku Listen in pošljite naslov vsem potencialnim poslušalcem. Če se po preizkusnem obdobju odločite, da je internetni radio prava stvar za vas, si oglejte še možnosti, ki jih ponuja *Live365*. Preizkusni in osnovni paket sta prav zabavna, če se naročite na naprednejše storitve pa boste lahko oddajali več ljudem in dalj časa. Če želite še več, pa si oglejte še avtomatizacijski sistem.**

Obrnite stran za nadaljevanje vodiča ...

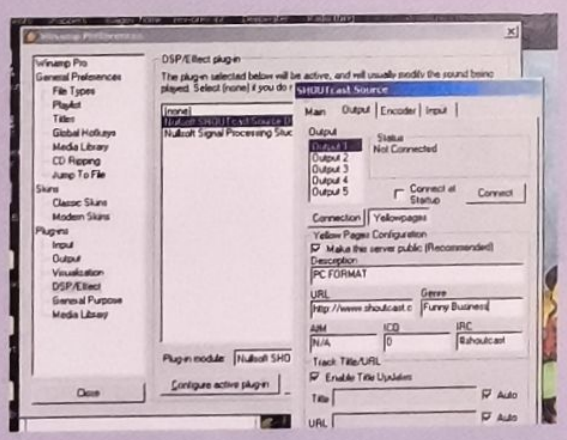
Težji način

Avtomatizacija spletnega oddajanja je izbira za resne navdušence.

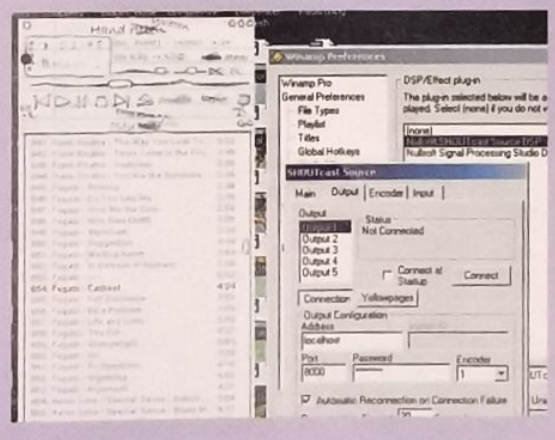
7 ***Shoutcast*** **je vtičnik za medijski predvajalnik** ***WinAmp.*** **Predvajalnik je brezplačen, omogoča vam pa izvajanje velike večine nalog, ki jih potrebujete – upravljate lahko z velikanskimi seznami predvajanj in uvažate različne zvočne datoteke, ki jih želite oddajati. Snemite** ***Shoutcast*** **z www.ukshoutcast.com in pripravljeni ste na potovanje do zvezd. Če pa želite še poslušalce, boste potrebovali še strežnik – in seveda denar zanj.**



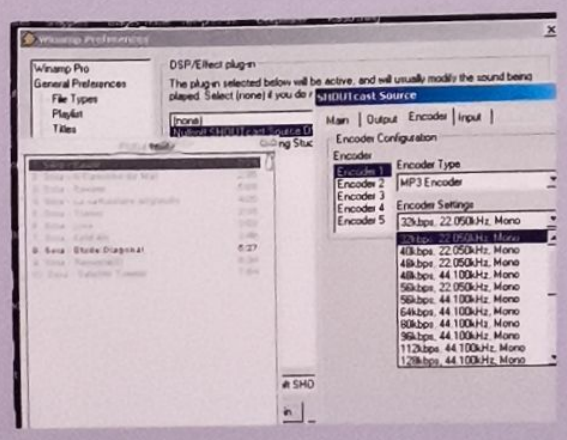
8 **Gostiteljev na internetu ne manjka, saj lahko izbirate med celo serijo evropskih in ameriških strežnikov. Narava internetnega oddajanja pa je žal taka, da si bo treba strežnik poiskati čim bliže domu, če želite oddajati brez prekinitev, na primer Shoutcast.com. Za primerno kvaliteto predvajanja boste potrebovali datoteke, kodirane pri vsaj 64kbps, za kar boste morali odšteti 570 SIT mesečno za vsakega poslušalca, kar ni poceni.**



9 **Ko ste vse uredili pri svojem ponudniku, je v vtičnik Shoutcast potrebno vnesti še kar nekaj podatkov, če želite začeti z oddajanjem. Pritisnite [Ctrl] + [P], da aktivirate meni Preferences. Od tod lahko aktivirate DSP v meniju DSP→Effects. Kliknite na Nullsoft SHOUTcast DSP v1.8.2b. Kliknite na jeziček Output in lahko boste vnesli podatke, ki ste jih dobili od svojega ponudnika interneta: IP naslov, geslo in vrata.**

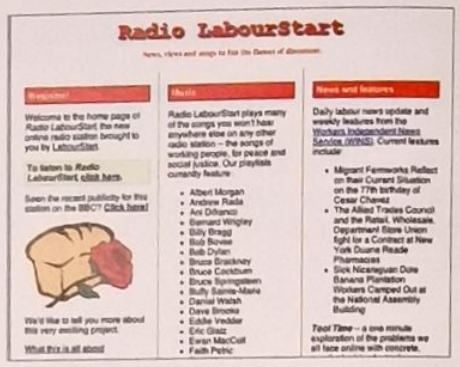


10 **Nato je potrebno izpolniti še podrobnosti o vaši postaji. Kliknite na jeziček Yellow Pages. Spletni naslov vam je dal že vaš ponudnik, odločiti se pa morate še za žanr postaje in za ime. Seveda lahko vnesete tudi, kje lahko vaši poslušalci stopijo v stik z vami. Na voljo so AIM, ICQ in IRC (ne pa tudi MSN). Če želite, da bo radijska postaja javna, se bo ta pojavila na seznamu postaj na straneh** ***Shoutcasta.***



11 **Na jezičku Encoder vnesite, v kakšni kvaliteti nameravate pretakati avdio datoteke. 64kbps ponuja povprečno kvaliteto, prav tako vam priporočamo oddajanje v načinu mono. Na jezičku Main se priključite na strežnik in uporabite** ***WinAmp*** **za predvajanje MP3-jev in že ste v etru! Spletni naslov lahko objavite kjer koli in vsakdo z** ***RealPlayerjem*** **ali** ***WinAmpom*** **vas bo lahko poslušal. Ne pozabite, da je za predvajanje avtorsko zaščitene glasbe potrebno plačati primerno nadomestilo.**

12 **Na voljo pa so tudi bolj profesionalna orodja. Ta sicer niso poceni (najmanj 55 tisočakov), a jih boste potrebovali, če želite imeti profesionalno postajo. Če želite oddajati v živo ali če želite učinkovit program, ki bo samodejno upravljal z vašimi seznami predvajanja, se splača razmisliti o** ***Audio Enhance*** **(www.audioenhancedps.co.uk). Ta program zna prežvečiti vse, kar mu servirate, saj lahko mešate različne vire zvoka, vključno z govorom v živo.**



Postaja, ki je za nekatere mogoče preveč politična, Radio Labourstart, teče na ***Live365*** **in nazorno kaže, kako enostavno je ustvarjanje lastne postaje.**

Ga odločite uporabljati, pa boste morali pošteno razmisliti tudi o tem, v kakšni kvaliteti želite oddajati. Vse, kar je manj od 64kbps, bo zvenelo porazno. Z višanjem kvalitete oddajanja pa boste seveda omejili možno število poslušalcev, ki bodo lahko poslušali vaše radijske izpade. 48kbps je še komaj sprejemljiva kvaliteta, 128 kbps pa je v bistvu CD kvaliteta.

ZAPLOSKAJMO...

Tudi če boste število poslušalcev omejili le na nekaj ducatov, si boste morali omisliti tudi kakšno obliko avtomatizacije oddajanja (program, ki vam bo omogočal neprekinjeno oddajanje, tudi ko niste prisotni), da bo vse teklo, kot mora, tudi če boste morali početi kaj drugega. Za to boste seveda potrebovali širokopasovni dostop do interneta, splača pa se tudi investirati v dodaten PC za oddajanje. Verjetno ne želite, da bi se vaša najljubša ljubezenska pesem zaustavila na sredini, ko boste želeli naložiti 500Mb veliko sliko v *Adobe Photoshopu* ali kaj podobnega.

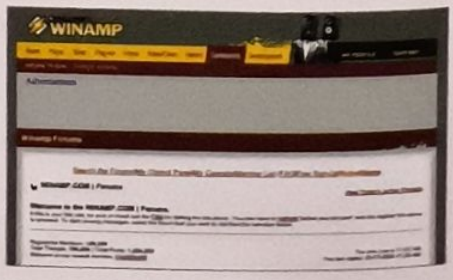
Dobro, sedaj poznate vse možnosti in omejitve internetne radijske postaje, zato je čas, da se vaš glas začne slišati po svetu. Prvi koraki so na smrt enostavni, pa tudi vse težave so rešljive. In še prva dva tedna oddajanja sta brezplačna – hura!

Če se boste odločili ustvariti lastno radijsko postajo, nas o tem vsekakor obvestite na **pisma@pcformatslo.net**, da vas slišimo tudi mi.

PCF

En glas

Če želite istočasno govoriti in predvajati glasbo v *Shoutcast*, potrebujete mikrofon. Z odprtim **DSP** pojdite v **Input** and **Output Devices** in preverite, če je mikrofon vklopljen. Nato odprite mešalno okno in preverite, da mikrofon ni utišan. Ko pritisnete na **Talk** v oknu **DSP**, se bo jakost glasbe samodejno znižala in vaš govor bo slišati preko glasbe. Za več informacij si oglejte **http://forums.winamp.com**.



Naročite se na PCFormat

Darilo naročnikom KNJIGA 100 novih računalniških zvijač +brezplačna revija + poster

Prihranite 16%, in nikoli več ne zamudite izvoda PCF!

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* ali podaljšanju naročnine boste kot darilo prejeli
knjigo *100 novih računalniških zvijač* založbe Pasadena (www.pasadena.si)
+ poster aktualne računalniške igre
+ brezplačen promocijski izvod revije *FHM* ali *Digitalna kamera*

Pokličite Suzano

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 300 1

NAROČILNICA NA PCFORMAT

TRIJE PREPROSTI NAČINI ZA NAROČILO
1. Pokličite Suzano na **02 330 330 1**
2. Pošljite izpolnjen obrazec – poštnino plačamo **mi**
3. **Pošljite** izpolnjen obrazec po faksu na **02 330 331 1**

PODATKI ZA NAROČILO
Želim se naročiti/podaljšati naročnino na *PCFormat*
(Prvi izvod, ki ga bo naročnik prejel, bo avgustovska številka)

☐ CD izdaja 11.500 SIT
☐ DVD izdaja 14.900 SIT

Poštnina plačana po pogodbi št. 1512/02

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor

VAŠI PODATKI

Ime in priimek: _____

Naslov: _____

_____

Pošta: _____ Poštna številka: _____

NAROČNINO BOM PORAVNAL-A: (prosimo označite)

☐ Po prejemu položnice
☐ Po prejemu položnice v dveh mesečnih obrokih
☐ S kreditno kartico:
☐ EUROCARD ☐ AMERICAN EXPRESS ☐ DINERS CLUB
Št: ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐
Velja do: ☐☐☐☐

Podpis: _____ Datum: _____

OB NAROČILU ŽELIM PREJETI: (prosimo označite)

☐ Brezplačen promocijski izvod revije *FHM*
☐ Brezplačen promocijski izvod revije *Digitalna Kamera*

Pripadata mi tudi knjiga 100 računalniških zvijač in poster aktualne računalniške igre.

☐ Prosimo označite tukaj, če ne želite prejemati informacij od VideoToP-a.

PCFormatov krožek...
Windows NTFS

TRETJI DEL

Ker med nevihtami nimamo boljšega dela, vam bomo pokazali, zakaj je bolje uporabljati datotečni sistem NTFS namesto FAT32.

FAT32 je sicer predstavil nekaj novosti v primerjavi s FAT16, a gre še vedno za povprečen datotečni sistem, ki bi rad bil boljši. Po drugi strani pa je bil NTFS razvit samostojno, ne kot nadgradnja obstoječega datotečnega sistema, njegova glavna naloga pa je bila postati najboljši datotečni sistem vseh časov. Če si želite zmogljivosti, kapacitete, varnosti in prilagodljivosti, je datotečni sistem NTFS daleč najboljša izbira.

ZAGON

Prvih 16 sektorjev diska NTFS je namenjenih zagonskemu sektorju in pripadajoči kodi. Za razliko od FAT16 in FAT32 se glavna datotečna tabela (Master File Table – ekvivalent FAT) ne nahaja na točno določenem mestu na disku. Običajno se zapiše takoj za zagonsko kodo, a če je na tistem mestu kak slab sektor na disku, se lahko shrani tudi kam drugam. Pomanjkljivost tega načina je, da se lahko v zagonski kodi napačno zapiše pot do MFT, tako da NTFS ne ve, kje naj jo išče in sklepa, da disk ni formatiran. Da bi to preprečili, so v zagonsko kodo vključili orodje za preverjanje, ki preprečuje nepravilno zaznavanje MFT.

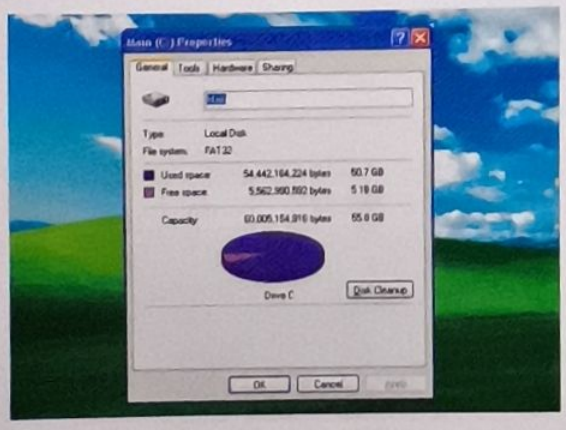
> **NTFS SE LAHKO SAM OBNAVLJA IN SAM POPRAVLJA NAPAKE**

Datoteke v NTFS so opisane kot zbirke atributov. Če ste vajeni FAT16 in FAT32, ste verjetno prepričani, da so atributi tiste 1 bit dolge lastnosti, ki označujejo datoteko kot samo za branje, skrito, sistemsko in tako naprej. NTFS pa čisto vse obravnava kot atribute, vključno s podatki. Celo seznam atributov datoteke ni fiksen, zato lahko novejše različice NTFS (in celo določene aplikacije) same dodajajo nove atribute datoteki, ne da bi vplivale na združljivost s prejšnjimi različicami sistema.

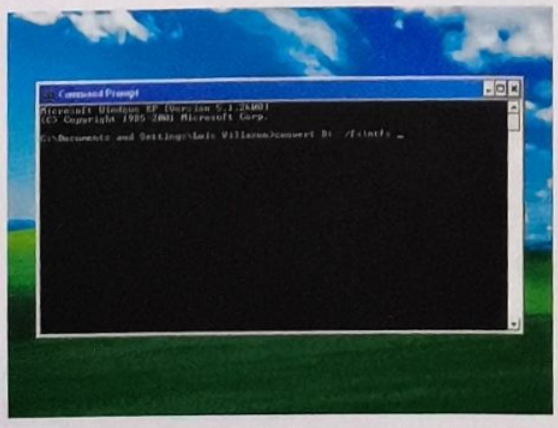
Obstajata dve vrsti atributov datotek

Prehod na NTFS

Preberite, kako se lahko otresete datotečnega sistema FAT32.



1 Windows XP ima orodje, s katerim lahko disk, formatiran v FAT32, pretvorite v NTFS brez izgube podatkov. Tukaj vam bomo predstavili, kako to narediti.



2 Odprite ukazno vrstico (**Start⇒Run** in vnesite cmd) in vanjo vpišite `CONVERT D: /fs:ntfs` – D: je disk, ki ga želite pretvoriti.

3 Če želite pretvoriti disk z nameščenim Windows, na opisan način zaženite orodje, da bo pretvorba izvedena ob naslednjem zagonu Windows.

– rezidenčni in nerezidenčni. Rezidenčni atributi so shranjeni v glavni datotečni tabeli, v zapisu za vsako posamično datoteko. Določeni atributi so vedno rezidenčni, na primer ime datoteke in časovne oznake. Vsi ostali atributi so lahko shranjeni zunaj MFT, vnos za atribut pa kaže na lokacijo na disku, kjer so shranjeni podatki. FAT16 in FAT32 vedno sama shranjujeta vsebino datoteke zunaj FAT, NTFS pa tega ne zahteva in ne počne.

VELIKOST

Ker so podatki v datoteki samo še en atribut, le lahko rezidenčen tudi znotraj MFT. To pa je mogoče pri zelo majhnih datotekah (okoli 1K), ponuja pa ogromen poskok v hitrosti dostopa do tovrstnih datotek, ker jih je mogoče brati neposredno iz tabele MFT.

> **FAT32 SE OPIRA NA ORODJA, KOT JE SCANDISK, ZA OZNAČEVANJE SLABIH GRUČ**

To samodejno predpomnjenje pa ni omejeno le na datoteke, temveč je uporabno tudi za direktorije. Če je v direktoriju le nekaj datotek, so lahko kazalci do njih shranjeni v enem samem zapisu MFT, drugače pa MFT kaže na zunanjo lokacijo na disku, kjer je zapisan celoten seznam datotek.

MFT PROTI FAT

NTFS je zasnovan kot datotečni sistem, ki se lahko sam obnavlja in vključuje tri tehnologije, ki mu dovoljujejo samodejno zaznavanje in popravljanje napak tako na fizičnih, kot tudi logičnih diskih. Prva tehnologija je zrcaljenje MFT. Ta je podobna zrcaljenju FAT, ki ga pozna že FAT32, a zna NTFS tudi dinamično poiskati in označiti slabe sektorje. FAT16 in FAT32 sta se zanašala na orodja za vzdrževanje diska, kot je Scandisk, da sta označevala poškodovane gruče na disku. To seveda ni ravno priročno, saj so podatki, do takrat, ko orodje zazna slab sektor, že zapisani nanj in tako izgubljeni. NTFS preverja gruče, vsakič ko se te prebirajo ali ko se vanje zapisuje. Če zazna slabo gručo med branjem, so podatki v tej gruči vseeno izgubljeni in NTFS ob tem prijavi napako, med pisanjem pa datotečni sistem samodejno izbere nepoškodovan sektor in nadaljuje z zapisovanjem. V obeh primerih je sektor označen kot slab, zato se nikoli več ne uporabi. Sistem tako omogoča veliko zgodnejše zaznavanje poškodovanih sektorjev na disku, torej še preden lahko izgubite večjo količino dragocenih podatkov.

Najpomembnejši element robustnosti NTFS pa je transakcijski dnevnik. Kadar koli je zahtevana procedura, ki vključuje spreminjanje podatkov na disku, NTFS posname vse operacije, ki so potrebne za izvedbo opravila, v transakcijski dnevnik. Ta dnevnik je sistemska datoteka, ki je lahko velika tudi do 4Mb, njena velikost je pa odvisna od velikosti diska. Komaj takrat, ko je transakcijski dnevnik zaključen, se lahko izvedejo zahtevane operacije na datoteki, po tem pa se komaj spremeni predpomnilnik diska v sistemskem pomnilniku. Ko je predpomnilnik obnovljen, se transakcija zapiše v dnevnik kot zaključena.

GLAVNA JE VARNOST

Od te točke naprej NTFS zagotavlja, da bo transakcija zapisana na disk. Če PC-ju zmanjka elektrike, preden se predpomnilnik izprazni, bo NTFS po ponovnem zagonu pogledal v transakcijski dnevnik in ponovil vse operacije, ki so označene kot zaključene, pa jih ni na disku. Če zmanjka elektrike sredi transakcije, bodo te v dnevniku označene kot nezaključene in NTFS lahko uporabi seznam načrtovanih operacij, da razveljavi delno zaključene transakcije in primerno obnovi datotečni sistem.

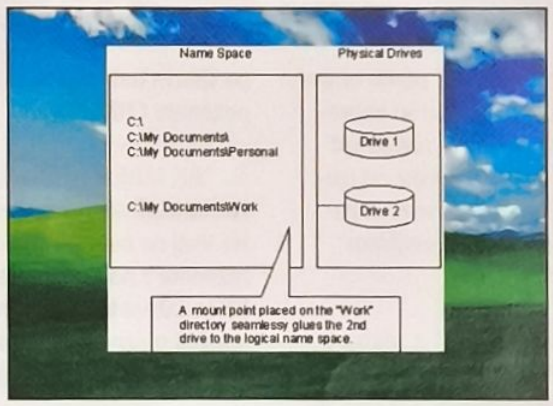
Obstoj transakcijskega dnevnika pa ne pomeni, da zaradi okvare sistema ne boste izgubili nobenih podatkov,

Druge pomembne lastnosti

Nekatere manj znane zmogljivosti NTFS.

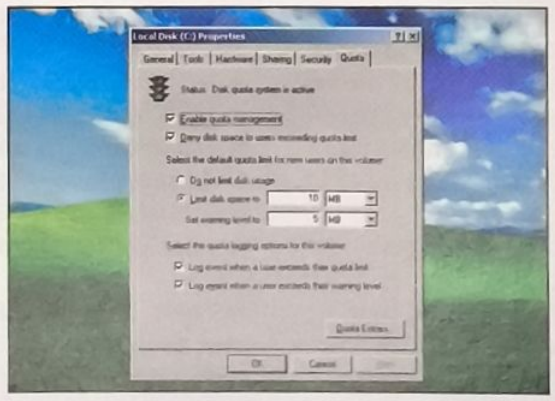
Reparse Points

Te delujejo kot razširitvene točke, ki datotečnemu sistemu omogočajo različno obravnavanje določenih datotek in map z dodatnimi filtrirnimi gonilniki. Do orodja dostopate z vnosom `fsutil` v ukazno vrstico (**Start➔Run**).



Volume Mount Points

Ta možnost je bila implementirana z uporabo zgoraj omenjenih točk za ponovno razčlenjevanje, administratorjem pa omogoča ustvarjanje mape na disku, ki je videti kot koren drugega diska. Do nje dostopate preko **Start➔All Programs➔Accessories➔System Tools➔Backup**.



Disk Quotas

To orodje omogoča nadzor in omejevanje uporabe diska za vsakega uporabnika sistema. Do njega dostopate tako, da z desnim gumbom miške kliknete na disk, izberete **Properties** in jeziček **Quota**.

Kateri je boljši?

Je bolje uporabljati FAT32 ali NTFS?

NTFS je v vseh pogledih, razen v enem, boljši od FAT32. NTFS namreč ni združljiv z Windows 9x. Če imate na istem disku nameščena Windows XP/2000 in Windows 9x, nimate druge izbire, kot da se odločite za FAT32, sploh če bi radi do diska dostopali iz obeh sistemov. Za vse ostale primere pa lahko mirno zatrdimo, da je NTFS najboljša izbira.

Deset najpogostejših težav z NTFS

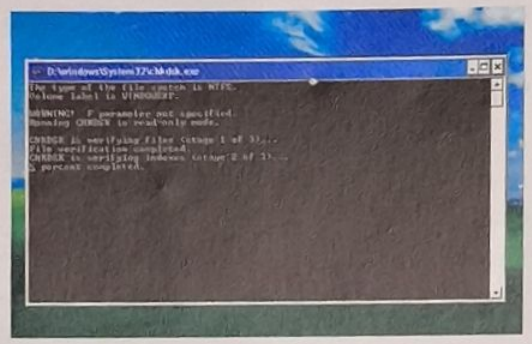
Deset pogostih težav in deset rešitev...

1. "Moj 8Gb disk je čisto enako velik po kompresiji, kot pred njo. Ali je to prav?"
Da S kompresijo se dejanska kapaciteta diska sploh ne spremeni, zmanjša se samo velikost datotek, zato jih lahko spravite več na en disk. Algoritem LZW, ki se uporablja, je popolnoma brez izgube, a znatno ne more zmanjšati velikosti datotek, ki že uporabljajo kompresijo, na primer MP3, PNG, ZIP in JPEG.

2. "Ali lahko do datotek na disku, formatiranem z NTFS, dostopam z računalnika, na katerem je Windows 98 ali Me?"
Da Če seveda dostopate do datotek preko omrežja. Datoteke v skupni rabi v omrežju so impementirane na višjem abstrakcijskem nivoju kot datotečni sistem, zato so tudi neodvisne od njega. V računalniku z Windows 9x pa seveda ne morete dostopati do datotek na izmenljivem disku, formatirenem v NTFS.

3. "Ali lahko kopiram podatke z diska z NTFS na disk s FAT32?"
Da To lahko počnete preko omrežja, kot smo že povedali, ali na računalniku, na katerem je nameščen Windows XP ali 2000, ker oba operacijska sistema podpirata tako NTFS, kot FAT32. Ne morete pa tega početi na računalniku z NT4, ker NT ne podpira FAT32. Obstajajo pa tudi gonilniki za NTFS, ki mu dovoljujejo dostop do diskov FAT32.

4. "Kako lahko popravim okvarjeno glavno datotečno tabelo?"
Enostavno Zrcalna kopija MFT pomeni, da je okvarjena datotečna tabela redkost. NTFS bo vedno samodejno uskladil kopije in popravil morebitne napake v obeh tabelah. Tudi orodje CheckDisk zna popraviti iste napake v MFT, lahko



Zaženite CHKDSK, da popravite okvarjeno glavno datotečno tabelo.

pa sistem tudi zaženete v konzolo Recovery in poženete CHKDSK.

5. "Ali lahko formatiram disk v NTFS z računalnika, na katerem je Win9x?"
Ne Vsaj ne neposredno, lahko pa računalnik zaženete z namestitvenega CD-ja NT, Win2k ali XP in zaženete namestitveni program. Ta vam bo ponudil možnost particioniranja in formatiranja diska, po tem pa lahko namestitev prekinete.

6. "Ali obstajajo kakšne združljivostne težave z igrami v NTFS?"
Ne NTFS zanima samo shranjevanje podatkov, zato ga lahko večina aplikacij normalno uporablja. Edini programi, ki lahko imajo težave z NTFS, so nizkonivojska orodja za upravljanje z diskom, ki zaobidejo Win32 API in poskušajo neposredno dostopati do gruč na disku.

7. "Kako lahko v NTFS drugim uporabnikom mojega računalnika preprečim dostop do datotek?"
Enostavno Kot lastnik datoteke lahko uporabite dovoljenja za dostop do nje, ki jih omogoča NTFS. Z desnim gumbom miške kliknite na datoteko, izberite Properties in kliknite na jeziček **Security**. S seznama lahko nato odstranite skupino **Everyone** in sami dodate uporabnike po želji.

8. "Z uporabo NTFS sem kriptiral mapo, a so imena datotek znotraj mape še vedno vidna. Ali lahko to spremenim?"
Da Kriptirana mapa v bistvu samo pove NTFS, da bi naj bila vsaka datoteka v njej kriptirana – vnos za mapo v MFT sam po sebi ni kriptiran. Eden od načinov, da to spremenite, je ta, da mapo stisnete v datoteko ZIP. XP vam omogoča, da delate s takimi datotekami enako kot z mapami, ker pa gre vseeno za datoteke, jih je mogoče kriptirati.

9. "Lahko še vedno dostopam do podatkov, če disk, kompresiran z NTFS prestavim v drug računalnik?"
Da Za razliko od krptiranja, kompresija ni vezana na geslo ali ključ, zato lahko do datotek normalno dostopate in jih spreminjate v katerem koli sistemu, ki uporablja isti datotečni sistem.

10. "Ali obstaja kak način za obnavljanje kriptiranih datotek brez kakršne koli uporabe gesla?"
Da NTFS omogoča drugi komplet zasebnega in javnega ključa za odklepanje ključa DESX. To je mogoče samo z NTFS v3.1, ki je vključen v Windows XP. Sistemski administrator lahko to stori s konfiguracijo orodja Data Recovery Agent. Oglejte si prispevek na www.microsoft.com/resources/documentation/Windows/XP/all/reskit/en-us/Deault.asp za več informacij.

vseeno pa zagotavlja, da zaradi izpada elektrike ali okvare diska ne bo poškodovan celoten datotečni sistem. Prožen sistem atributov omogoča NTFS alternativne načina kodiranja podatkov na disku. Prvi od teh načinov je stiskanje podatkov, ki je podprt v vseh različicah NTFS.

Windows je vedno vključeval takojšnje stiskanje, sprva z DoubleSpace, kasneje pa z DriveSpace. Za kompresijo NTFS uporablja iste algoritme, a ker so ti integrirani v sam datotečni sistem, so lahko kompresirane posamične mape, ali celo datoteke, zaradi česar je sam proces veliko bolj transparenten za uporabnika.

Ko je bil razvit Windows 2000, je Microsoft dodal še nekaj lastnosti datotečnemu sistemu. Izvirno ime Win2k je NT 5, tej različici datotečnega sistema še vedno pravijo NTFS5, čeprav je uradno ime zanjo NTFS v3. Windows 2000 uporablja različico 3.0, z Windows XP pa smo dobili različico 3.1. Ena najpomembnejših novih lastnosti je seveda takojšnje kriptiranje, imenovano Encrypting File System ali EFS. Ta se izvaja na podoben način kot kompresija, z ločenimi atributi datotek, ki vsebujejo kriptirane podatke.

ENKRIPCIJA

Ko kriptirate datoteko, datotečni sistem izbere 128-bitni kriptirni ključ z naključnim generatorjem številk in uporablja algoritem DESX za kriptiranje datotek s tem ključem. DESX je precej varen algoritem (če se vam ne zdi, lahko izberete tudi 168-bitni 3DES), ker se pa ključi naključno generirajo za vsako datoteko

"Lahko zamenjam nazaj?"

Kaj pa, če si premislite?

Sicer si težko predstavljamo, zakaj bi sploh želeli početi kaj takega, a je vseeno dobro vedeti, da v Windows XP ali 2000 ne obstaja nobeno orodje, ki bi samodejno pretvarjalo diske NTFS nazaj v FAT32. Razloga za to sta dva: s tem ne bi pridobili ničesar, NTFS pa ima tako ali tako preveč kompleksno datotečno strukturo, da bi bil postopek preprost.

KAKO TO STORITI
Če se vseeno želite vrniti v preteklost, boste morali vse datoteke kopirati na kak drug disk in obstoječega formatirati v FAT32 in podatke kopirati nazaj. Dobra novica pri tem pa je, da lahko podatki mirno preživijo takšno selitev, boste pa ostali brez vseh dodatnih možnosti, kot so kompresija, dovoljenja za dostop do datotek in kriptiranje.

V XP ali Win2k ni nobenega orodja, ki bi diske NTFS pretvarjalo v FAT32. Seveda pa je tudi to mogoče.

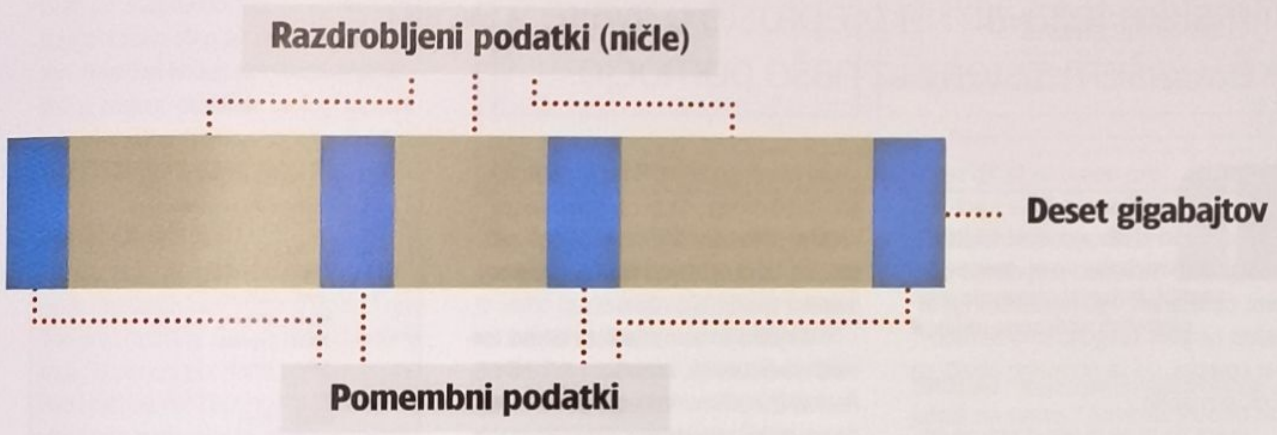
Razdrobljene datoteke

Na zapolnjujte diska s praznim prostorom.

Podatkovna tabela, ki je bila ustvarjena tako, da lahko vsebuje 10.000 vnosov, trenutno pa jih vsebuje samo 100, je primer razdrobljene datoteke. NTFS v3 lahko te datoteke označi tako, da se prazen prostor ne zapiše na disk.

S tehnologijo, podobno kompresiji diska, datotečni sistem samodejno izbriše ničle iz datoteke, ko se ta zapisuje, in jih med ponovnim branjem datoteke ponovno vstavi, s čimer prihrani na prostoru. Tukaj je opisano, kako ta postopek deluje.

Brez nabora atributov za razdrobljene datoteke



Z naborom atributov za razdrobljene datoteke

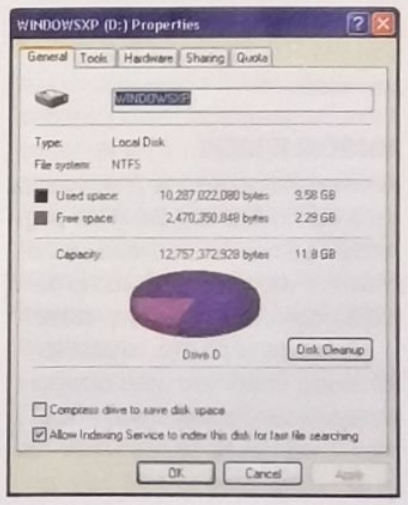
posebej, je seveda potreben tudi način za varno shranjevanje ključev, da lahko datoteke kasneje tudi dekriptirate. NTFS uporablja še en algoritem, 1024-bitni RSA, za kriptiranje ključev, ki jih nato shrani kot atribut same datoteke. RSA je algoritem za javne ključe, ki je neprimerno bolj varen, a približno tisočkrat prepočasen za kriptiranje celotne datoteke. Če je kriptiran samo ključ, ki se uporablja za kriptiranje podatkov, EFS najbolje izkoristi varnost sistema javnih ključev, je pa tudi dovolj hiter za sprotno kriptiranje.

SLABA TOČKA EFS PRIDE DO IZRAZA, KO SE DATOTEKA PRVIČ KRIPTIRA

LAŽNA DATOTEKA

EFS pa ima eno potencialno pomanjkljivost, ki pride do izraza, ko prvič krpitirate neko datoteko. Predstavljajte si, da imate na disku kriptirano mapo, vanjo pa povlečete datoteko iz nekrpitiranega dela diska. EFS najprej ustvari začasno datoteko, kamor kopira izbrano datoteko. Na tej začasni datoteki se nato izvede algoritem kriptiranja in s kriptirano datoteko prepiše izvirno. Nato obnovi vnos za datoteko v MFT, tako da je tam zapisana njena nova lokacija, nato pa izbriše začasno datoteko. Brisanje pa vključuje samo brisanje prvega vnosa v MFT, ne pa tudi prostora, ki ga je datoteka pred tem zasedala. Če gre za manjšo datoteko, to ni problem, ker se podatki o njej nahajajo v MFT, večino tako izbrisanih datotek pa je mogoče obnoviti v nekriptirani obliki z uporabo primernih orodij. Rešitev je uporaba komercialnih orodij za brisanje, kot je **Active Eraser** (**www.active-eraser.com**), ki dejansko prepišejo prejšnjo lokacijo na disku.

Kljub temu pa je sistem za kriptiranje v NTFS močnejši od večine komercialnih orodij za kriptiranje. Del razloga za to je transparentnost, saj ponovno kriptiranje datotek po spremembah ni potrebno. Z integracijo sistema za kriptiranje znotraj datotečnega sistema pa lahko Windows vse operacije, povezane s kriptiranjem, izvede kar sam, v jedru. To pomeni, da se ključi za dekriptiranje nikoli ne shranijo v navidezno ostranjevalno datoteko pomnilnika, od koder bi jih bilo teoretično mogoče dobiti. **PCF**



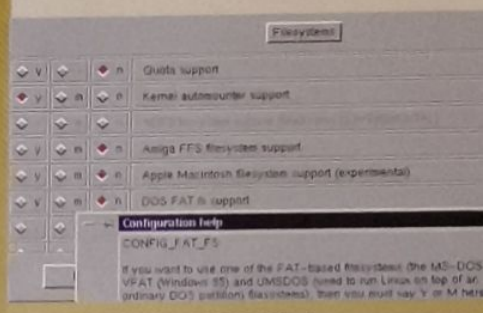
Z desnim gumbom miške kliknite na ikono diska, da ugotovite, če je ta NTFS ali FAT32.

NASLEDNJI MESEC

Odkrijte, kako deluje BIOS in kaj ta počne.

In ostali...

Izbor nekaterih drugih obstoječih datotečnih sistemov.



Ali ločite FAT12 od VFAT? Po koncu tega besedila vam bo vse jasno.

FAT12
Skoraj identičen FAT16, le z 12-bitnimi vnosi, namesto s 16-bitnimi. To omeji velikost particije na 16Mb, kar ni problematično, ker se uporablja samo za diskete.

VFAT
Virtual File Allocation Table je navidezni datotečni sistem, ki se uporablja v Windows for Workgroups in Windows 9x. Deluje kot vmesnik med FAT16 in aplikacijami ter Windows 9x, njegova naloga je pa podpora za dolga imena datotek.

HPFS
High Performance Filing System je bil razvit za IBM-ov OS/2. Podpira dolga imena datotek in bolj učinkovito izrabljanje diska kot FAT32. Prav tako povezane vnose na disku obdrzi skupaj, korenski direktorij pa shrani na sredino diska, da skrajša potovanje glav, kar pospesi dostop.

ISO9660
Datotečni sistem International Standards Organisation za CD-ROM-e. Ta je standardiziral izvirni sistem High Sierra, še vedno pa obstaja več različnih datotečnih sistemov v te namene.

UDF
Universal Data Format. Ta je del ISO13346 in je neodvisen sistem za zapisljive optične diske. DVD-ji uporabljajo UDF, prav tako ga lahko uporabljajo mediji CD-R in CD-RW kot sekundaren datotečni sistem.

Mac HFS
Danes Maci večinoma uporabljajo trde diske, formatirane s FAT32, izvirni Maci pa so uporabljali lasten sistem MFS. Določeni Maci, na primer serija Mac Plus, pa so uporabljali sistem HFS. Ta je ponujal podporo za velike diske in je bil združljiv z MFS.

TCFS
Time Capsule Filing System. Eksperimentalen datotečni sistem, ki so ga razvili na MIT kot datotečni sistem za shranjevanje informacij na dolgi rok. Glavna lastnost TCFS je ta, da je datotečni sistem mogoče poustvariti preprosto tako, da si ogledate podatke – tudi če ste izgubili vse informacije o tem, kako TCFS organizira podatke.

Nič več težav s predvajanjem

Naredite konec svojim filmskim težavam in preprosto uživajte v svojih filmih. Obvladajte kodeke v vašem sistemu z našo pomočjo.

Tako nerodno je, ko se znajdete nekje v tujini: vedno se najde kak rdečeličen Slovenec, prepoten, s hlačami, zatlačenimi v gumijaste škornje in klafeto na glavi. Gregorju smo že tisočkrat povedali, naj se normalno oblači, pa ni nič pomagalo.

In kot da to ne bi bilo dovolj, se bo dečko še na uboge prodajalce v losangeleškem McDonald's-u drl, da hoče krvavico in kislo zelje. O čem bluzimo, vas zanima? Problem je v prevodu – isto velja za video datoteke in programske predvajalnike. Če želite, da bi *Windows Media Player*, *RealPlayer*, *BSPlayer* ali kateri koli drug program predvajal kako video datoteko, mora ta program govoriti pravi jezik – ali natančneje, imeti mora pravi kodek.

KOMIČNI KODEKI

To skrivnostno zveneče ime je okrajšava za kompresor/dekompresor. Gre za kos programske opreme, ki ždi med vašim predvajalnikom in video datoteko in slednjo dekodira v obliko, ki jo predvajalnik razume.

Težave pa se pojavijo, ko se ta sistem sesuje. Potem vam video datoteka predstavlja samo prazen zaslon in kup prijav o napakah. Na srečo pa imate nas, saj vam bomo tokrat povedali, kako zaslediti manjkajoče kodeke, uporabiti diagnostična orodja, da bi ugotovili, katere kodeke potrebuje določena datoteka in seveda, kako dešifrirati na videz brezpomenska sporočila o napakah.

Verjetno so vam znani standardni formati video datotek, imenovani AVI, MPEG, Real ali QuickTime. Verjetno pa ne veste, da so vse te vrste datotek samo imena za različne družine video standardov, ki zahtevajo lastne kodeke, ki jih morate seveda namestiti, da bi stvar delovala.

Del težave je seveda v tem, da ne obstaja en sam kodek AVI – še hujše je dejstvo, da jih je cela vojska. Moderni kodeki, kot so DivX, XviD, OGG in podobni, ponujajo izjemno kompresijo videa, vsi pa uporabljajo končnico AVI. Prva zapreka je torej ta, da na podlagi končnice nikakor ne boste mogli ugotoviti, kateri kodek potrebujete za predvajanje.

Isto velja za *Real* in *QuickTime*, ki pa nista tako razširjena kot AVI, tako da je z iskanjem kodekov precej manj težav. MPEG prav tako ni problematičen, saj gre za nabor standardnih datotek s končnico MPG, ki so lahko zasnovani samo na kompresijah MPEG-1, -2 ali -4.

Odkrili smo torej vzrok težav – a kako jih odpraviti? Kaj če poženete video datoteko, pa buljite samo v prazen zaslon? Kateri prekleti kodek potrebujete!?

Ja, hvala, to že vemo, da je neznan, a za kateri kodek gre?

Microsoftov *Windows Media Player* se pri tem ne obnese nič bolje kot ostali. Je že res, da poskuša sneti manjkajoče kodeke, a kaj, ko je knjižnica kodekov zanj preveč skopa in vse preredko nadgrajena, pa še izjemno malo je datotek, ki so dejansko kodirane v format Windows Media 9.

Na srečo pa je skupnost programerjev brezplačne programske opreme ponudila rešitev, dvomljivo poimenovano *G-Spot*, ki jo lahko snamete z **www.headbands.com/gspot**. V ta enostaven programček preprosto povlečete video datoteko, program pa vam bo nato izpisal, katere avdio in video kodeke uporablja,

Spletne strani

PAKETI KODEKOV
www.k-litecodecpack.com
http://gordianknot.sourceforge.net

SPLETNE STRANI KODEKOV
www.free-codecs.com
www.codec-download.com

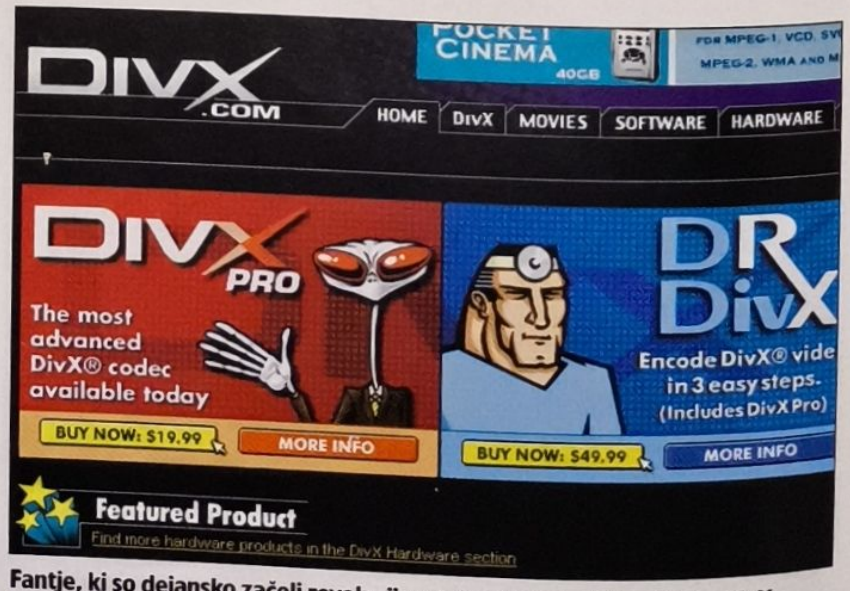
MEDIJSKI PREDVAJALNIKI
www.bsplayer.org
www.quicktime.com
www.real.com
www.winamp.com
www.itunes.com
www.microsoft.com/mediaplayer

Poiščite jih tukaj...

Kje lahko najdete najpopularnejše kodeke.

VIDEO KODEK	KONČNICA	SPLETNA STRAN
DivX	AVI	www.divx.com
XviD	AVI	www.xvid.org
3ivX	AVI	www.3ivx.com
Indeo	AVI	www.ligos.com/indeo
QuickTime	QT	www.quicktime.com
RealMedia	RM	www.real.com
Windows	WMV	www.microsoft.com

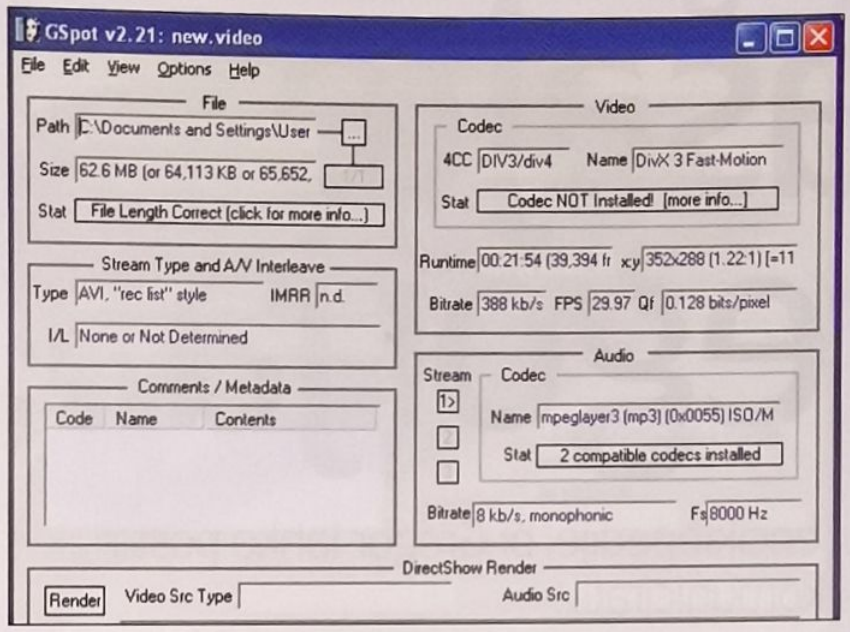
AVDIO KODEK	KONČNICA	SPLETNA STRAN
OGG	OGM	www.xiph.org
Fraunhofer	MP3	www.iis.fraunhofer.de
LAME	MP3	http://lame.sourceforge.net
AC3	AC3	http://ac3filter.sourceforge.net



Fantje, ki so dejansko začeli revolucijo v tehnologiji kodekov. Več o DivX lahko izveste na www.divx.com.

in vam podal vse združljivostne informacije. Najpomembnejša razdelka vmesnika sta **Audio** in **Video**, kjer so vse informacije o kodekih video datoteke – oglejte si, kateri kodeki vam manjkajo, nato pa jih preprosto poiščite na internetu. Ali pa nadaljujte z branjem tega vodiča.

Ko veste, katere kodeke še potrebujete, jih torej lahko snamete z interneta, a vedite, da se večinoma uporablja le peščica kodekov. Najbolj znan je seveda DivX (**www.divx.com**), ki obstaja v različicah od 3 alpha do 5.11. Ta kodek ponuja vrhunsko sliko pri majhnih datotekah. Navaden kodek za dekodiranje videa je zastonj, obstajata pa tudi adware in komercialna različica kodeka, ki omogočata kar nekaj naprednejših funkcij.



OD DIVX DO XVID

Marsikoga zmede tudi vedno bolj razširjen kodek XviD, ki je končno doživel uradno prvo različico. Gre za projekt odprte kode, ki ponuja podobno kompresijo in nivo kvalitete kot DivX. Ker pa gre za odprto kodo, pa je distribucija tega kodeka nekoliko bolj komplicirana. Njegova uradna stran je **www.xvid.org**, kjer pa lahko snamete samo izvorno kodo, ta vam bo pa le malo koristila. Po binarno distribucijo se odpravite na **http://koepi.roeder.goe.net/xvid.shtml**. Svoj čas je obstajala še ena, precej razširjena različica Nic's, ki pa se ne obnavlja več.

> **SKUPNOST PROGRAMERJEV BREZPLAČNIH PROGRAMOV NAM JE PONUDILA DVOMLJIVO POIMENOVANI G-SPOT**

Ta sindrom mnogih različic lahko vodi do težav pri predvajanju, ki so bolj izražene pri XviD kot pri ostalih kodekih. Običajne so napake v samem predvajanju slike, najpogosteje pri zoprnem zaostajanju in neželenih "duhovih" premičnih slik na statičnem ozadju.

Razlog za takšna popačenja je v tem, da je bila video datoteka kodirana z enim kodekom, na primer Nic's, predvajana pa z drugim, kot je Koepi's, ki se od prve sicer ne razlikuje veliko, so pa te razlike precej pomembne. Rešitev takšnih težav je samo ta, da odstranite obstoječ kodek in namestite drugega. Vsi kodeki imajo namestitveni program (ročno jih ni mogoče namestiti). Kodek zato običajno odstranite preko nadzorne plošče v **Add/Remove Programs**. Windows omogoča tudi odstranjevanje kodekov preko nadzorne plošče **Sounds and Audio Devices**. Odprite jo, izberite jeziček **Hardware**, dvokliknite na **Video Codecs** in izberite **Properties**. S tem se bo odprl seznam nameščenih kodekov, ki jih lahko odstranite.

Nameščanje in odstranjevanje posamičnih kodekov je sicer fino, a smo mi vseeno preleni, da bi se ubadali s tolikšno količino informacij, zato si želimo celostnih rešitev. Seveda obstajajo rešitve tudi za takšne lenobe, saj lahko na internetu najdete celo serijo paketov kodekov – gre za klasične brezplačne kodeke, ki so zbrani v enem samem programčku, tako da jih lahko po želji namestite in odstranite. Edina težava je v tem, da so ti paketi pogosto nelegalni, ker koda za distribucijo ni v lasti pisca paketa, nekateri paketi pa vsebujejo celo komercialne različice kodekov.

ZGORAJ Je že res, da je dolgočasen na pogled, je pa edini program, ki vam omogoča izvedeti, katere kodeke uporablja datoteka.

SPODAJ "Najzmogljivejši predvajalnik na svetu." Seveda. Potem pa svizec...

Najbolj znan tovrsten paket je *KLite Pack* (**www.klitecodecpack.com**), ki ima več različic, v paketih pa boste našli tudi dodatna orodja, kot je *G-Spot* in celo manj znane kodeke, osnovni paket pa ponuja vse pomembnejše kodeke, ki so v uporabi. Še en tak paket je *Gordian Knot* (**http://gordianknot.sourceforge.net**), ki vključuje še orodja za kodiranje videa, kar je priročno za vse, ki jim samo gledanje videa ni dovolj in bi radi kodirali lastne filme.

PCF

Kodiranje

Zakaj ne bi še česa ustvarili in ne le gledali?

Nekateri kodeki so sicer namenjeni le dekodiranju video in avdio zapisov, večina pa je zmožna oboje tudi kompresirati. To pomeni, da boste z namestitvijo kodekov DivX ali XviD dobili tako visoko kvaliteten dekodirnik, kot tudi možnost kodiranja katerega koli video zapisa.

Kateri format DivX in XviD nista brez razloga najpopularnejša formata za kompresijo. Zasnovana sta na kompresiji MPEG-4, ki ponuja visoko kvaliteto videa in majhne datoteke (bitna širina okoli 700kbit/s). Pri tej stopnji kompresije lahko 120-minuten posnetek shranite na en sam 80-minutni CD. Oba kodeka ponujate tudi kodiranje v dveh prehodih – proces je pri tem skoraj dvakrat daljši, a je kvaliteta videa primerno višja.

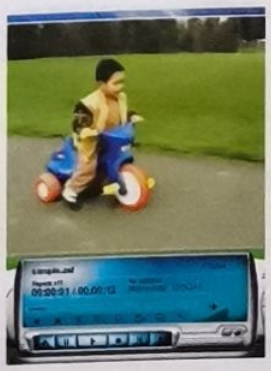
Kompresija avdia Ta je enostavnejša, saj se večina odloča kar za kompresijo MP3 – običajno LAME, čeprav je popularen tudi format Ogg Vorbis. Če želite naprednejše možnosti, se lahko odločite tudi za AC3, ki omogoča večkanalni zvok Dolby Digital, kar bo pa seveda primerno povečalo velikost datoteke, potrebovali boste pa tudi dekoder za predvajanje.

Obstaja vse preveč možnosti za kodiranje. Kaj dela veliki zeleni gumb Go?

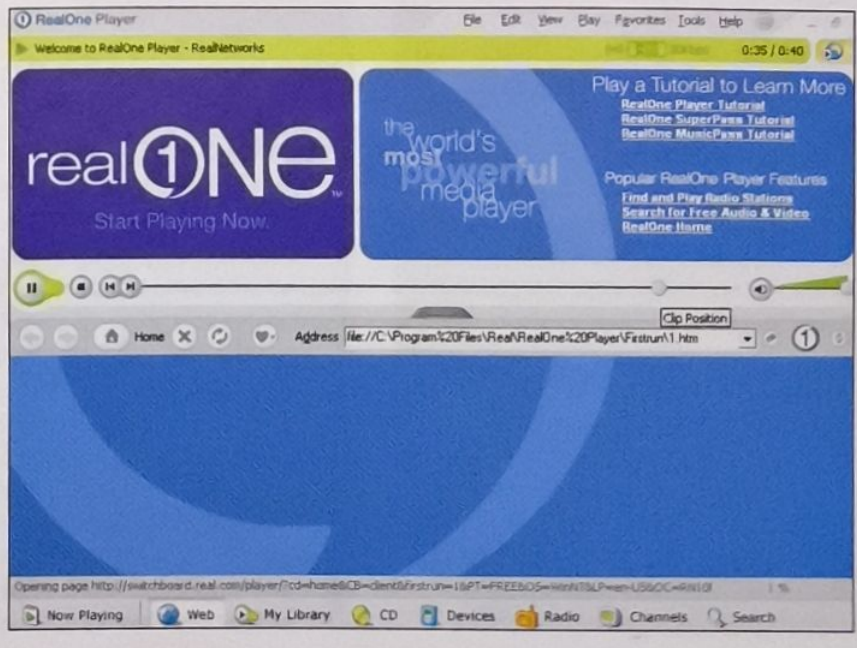
Najboljši predvajalnik

Je že tako – ali ste nanje čisto nori ali pa jih ne prenesete.

Težko je priznati, da je Microsoft z *Windows Media Playerjem* končno naredil pravo stvar, saj gre za pasje dober predvajalnik. Kot kontrast temu je Applu uspelo z *iTunes* terno zadeti že v prvo. Seveda imamo tudi *WinAmp 5*, ki sedaj prav dobro podpira predvajanje videa in najboljše preobleke v vesolju. Najbolj nas je pa navdušil *BSPlayer* (www.bsplayer.org), neverjeten in majhen predvajalnik, ki ponuja neprimerno več kot WMP. *QuickTime* in *RealPlayer* pa sta zgodbi zase. Namestiti ju morate, če si želite ogledati kakršno koli video datoteko v njunih formatih, saj drugače zanje nimate podpore. Prav zato boste verjetno namestili oba – *QuickTime* ponuja video visoke kvalitete, *RealPlayer* pa neprimerno hitrejši pretočni video na zahtevo. Če vam ni do nameščanja drugih predvajalnikov, pa lahko mirno uporabljate *Windows Media Player 9*.



***BSPlayer*: izvirne preobleke ne uporabljajte, ker je grozna.**



Vprašajte Gregorja...

Ker je bolj pameten od enciklopedije, bi Gregor lahko postal akviziter. Če bi le znal vsaj napol komunicirati...

ZGORAJ Imate nekaj denarja na strani? Investirajte v krmilnik RAID na vodilu PCI.

Trdi diski

RAID ali ne?

Pred kratkim sem si privoščil čisto svežo osnovno ploščo z naborom nForce2 in Athlona 2500XP, tako da si v tem trenutku ne morem privoščiti dveh trdih diskov Serial-ATA, da bi izkoristil krmilnik za RAID na osnovni plošči. Zato bi rad v polje RAID povezal diska IDE, ki ju že imam. Zanima pa me, ali je bolje kupiti ločen krmilnik za RAID na vodilu PCI ali naj si omislim pretvorniško kartico z IDE na S-ATA. Ali se obe možnosti po zmogljivostih precej razlikujeta?

JAN

Po mojem, izjemno arogantnem mnenju, je boljša izbira krmilnik na vodilu PCI, pa tudi če imaš pod posteljo skrit cel kovček denarja. Za to obstajata dva razloga. Prvi je ta, da v tem trenutku ni diskov, ki bi znali popolnoma izkoristili že vodilo ATA-133, kaj šele dodatne možnosti vodila S-ATA. Kot drugo, pa nativnih diskov S-ATA praktično ni. Po večini so diski S-ATA samo klasični diski IDE, ki imajo v samem pogonu nameščeno še pretvorbeno vezje. Za dodatno ceno se v bistvu nakup še ne splača.

Izboljšave Windows

Počasna prijava

Pred približno dvema tednoma se je moj PC odločil, da bo potreboval celo večnost (skoraj minuto in pol), da se naloži od pozdravnega zaslona do namizja in še dodatne pol minute, da zaključi z nalaganjem. Toliko časa potrebuje za prijavo s čisto vsemi računi, ki so nameščeni, in celo v varnem načinu. PC se običajno hitro zažene do pozdravnega zaslona, ko se do konca naloži, pa prav tako normalno deluje. Z *Norton System Works/AntiVirus* in *AdAware* sem pregledal vse nameščene diske in ni videti, da bi imel kašne čudne smeti.

SAMO

O 110 sekund se marsikomu mogoče ne zdi veliko, a dejstvo je, da se sveže nameščen sistem ne bi smel postavljati dlje kot 20 sekund. Eden od razlogov za podaljševanje časov nalaganja Windows XP je ta, da se sčasoma dodaja vse več storitev, ki se aktivirajo skupaj s sistemom. Te storitve si lahko ogledaš v **msconfig** ali če zaženeš **services.msc** (**Start→Run...**). Slednji način je neprimerno boljši, saj ti **services.msc** ne bo dovolil, da bi onemogočil storitve, ki so dejansko potrebne za zagon sistema. Kljub temu pa se splača vedeti, kaj počno vse te storitve. Odličen seznam z vsemi pojasnili boš našel na **www.blackviper.com/WinXP/service411.htm**.

V Windows XP Pro obstaja tudi funkcija, ki zna imeti neželene posledice (tokratni ljubkovalni naziv za hrošča). V bistvu je zasnovana zato, da bi pospešila proces prijavljanja na samostojnih sistemih, in sicer tako, da proces potrjevanja loči od procesa inicializacije omrežja. Namesto da bi sistem čakal na to, da se PC poveže z neobstoječim omrežjem, preden vam dovoli prijavo, XP uporabi potrdila, ki so shranjene od prejšnje seje. Zdi se pa, da se na sistemih, ki so v omrežju, Windows vseeno prijavi s shranjenimi potrdili, nato pa se komaj oglasi omrežje s seznamom domen, ki so na voljo, tako da se proces avtentifikacije še enkrat izvede. Videl sem že sisteme, ki so se nalagali po pet in več minut, saj se je po vsaki avtentifikaciji uporabnika pojavila kakšna nova domena in cel proces se je začel znova. Ta nesmisel lahko prekineš z uporabo konzole za upravljanje. Klikni **Start→Run→mmc**. Ko se odpre konzola, izberi **File→Add/Remove Snap-in** in dodaj **Group Policy**. Prebij se skozi **Computer Configuration→Administrative Templates→System→Logon** in spremeni možnost **Always wait for the network at computer startup and logon** v **Enabled**. In naj pripomnim še staro pravilo ubadanja z izboljšavami sistema – če se ti zdi, da vse napisano nima nobenega smisla, preprosto nisi dovolj izkušen uporabnik računalnika, da bi se ubadal s prilagoditvami na tej stopnji.

Hitri Kviz

Mislite, da ste pametnejši od Gregorja, ha?

1. **Kateri od naštetih je najmanjši?**
   a) Poštna znamka
   b) 1,2GHz Pentium 4
   c) 1,2GHz Athlon
   d) Nilski konj

2. **Kaj je bilo prvo izumljeno?**
   a) Spam
   b) Microsoft 75
   c) Ethernet 72
   d) Pac Man

3. **Katera zmore prikazati najmanj slik v sekundi?**
   a) GeForce FX5950U
   b) Radeon 9800XT
   c) Integriran čip na nForce 2
   d) Integriran čip na SIS 651

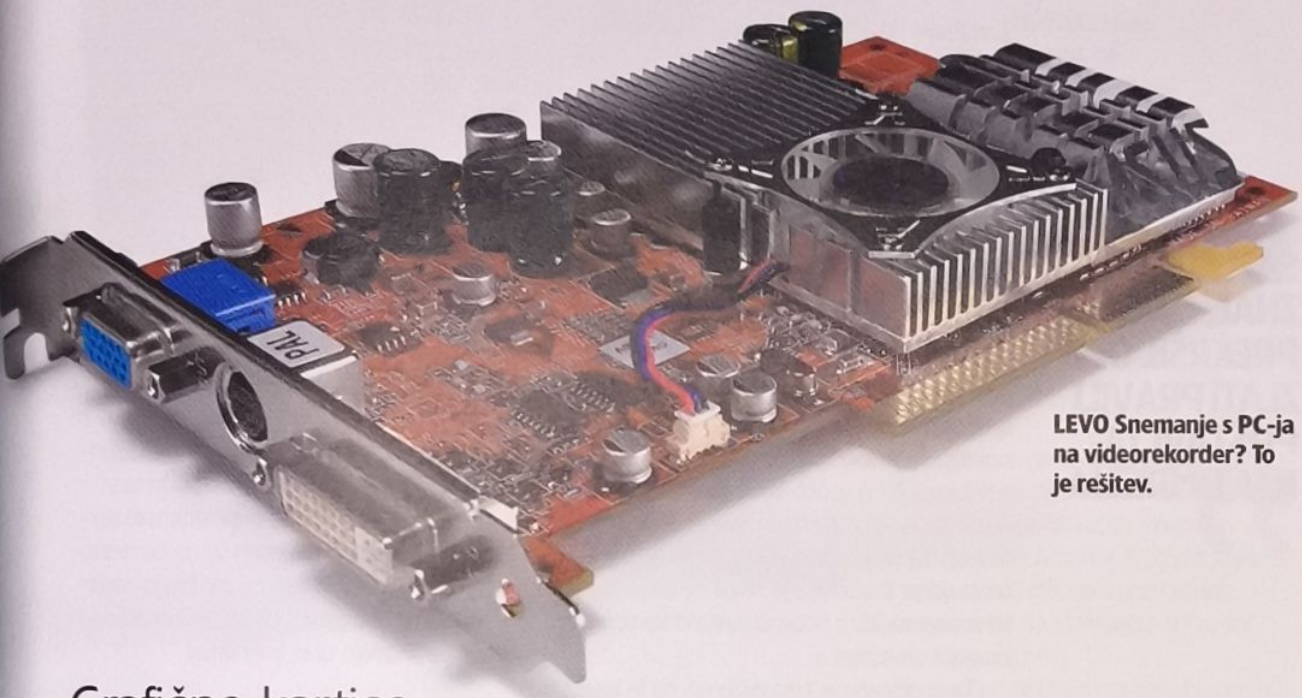
4. **Katera komponenta zahteva najvišjo voltažo na sistemu s Pentiumom 4?**
   a) Procesor
   b) Osnovna plošča
   c) Vodilo AGP
   d) RAM

5. **Če bi bil vsak tranzistor v Pentiumu 4 Xeon kobilica...**
   a) Bi skupaj tehtali 2.500 ton.
   b) Bi lahko segali od Zemlje do meseca.
   c) Bi lahko požrli hektar koruze v 15 sekundah.
   d) Bi bili notesniki precej neuporabni.

Odgovori so na strani 94.

Tehnična pomoč za nič tolarjev

Vam računalnik najeda rano v želodec? Pišite Gregorju na mraz@pcformatslo.net, če vam uspe usposobiti PC, ali mu pošljite papirnato pisemce na PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor.



LEVO Snemanje s PC-ja na videorekorder? To je rešitev.

Grafične kartice

Snemanje videa

V Imam precej zmogljiv računalnik z Windows XP, grafična kartica pa je GeForce 4600 Ti. Pred časom sem poskusil dogajanje na mojem zaslonu posneti na video kaseto (sem namreč učitelj in sem želel svojim učencem nekaj predstaviti). Ko sem povezal računalnik z videorekorderjem (izhod S-Video na grafični kartici v SCART na videorekorderju), sem poskusil videorekorder nastaviti kot monitor, pa me je zaustavil Macrovision Protection, ki je vgrajen v grafično kartico. Javil mi je, da je zaznal napravo za snemanje itn. Ali obstaja kakšno orodje, s katerim bi bilo mogoče zaobiti to zaščito? A sem se zadeve mogoče narobe lotil?

MARKO

O Macrovision deluje z določenimi kontrolnimi kodami v neuporabljenih 45 vrstic na vrhu signala PAL. To kodo si vezje Automatic Gain Control v videorekorderju, ki sliko opremi z barvam, svetlostjo in časovno kodo, napačno predstavlja. Vezje AGC je aktivno samo takrat, ko videorekorder snema, televizijski sprejemniki pa tega vezja sploh nimajo, zato Macrovisionova koda seveda ni aktivna. Svoj čas je bilo mogoče kupiti videorekorderje brez vezij AGC, s katerimi bi bilo snemanje seveda mogoče. Ameriški zakon za zaščito digitalnih avtorskih pravic Digital Millenium Copyright Act pa prepoveduje izdelavo (in celo uporabo) tovrstnih naprav v ZDA, težko pa jih je dobiti tudi kjer koli drugje. DMCA pa zahteva samo, da mora biti vezje AGC vključeno v "vse naprave za zajemanje analognega videa". Če tvoja naprava samo procesira signal, ne da bi ga tudi posnela, je torej legalna.

CPT-350 je točno takšna naprava. Vzame namreč signal VGA na enem koncu in ga na drugem pretvori v signal S-VHS, torej počne isto stvar kot grafična kartica, le brez Macrovisiona. Stane 112 avstralskih dolarjev (nekaj

> **EDEN OD RAZLOGOV ZA VEDNO POČASNEJŠI ZAGON XP JE VEDNO VEČ AKTIVNIH STORITEV**

Ubijte Sasserja v šestih korakih

Gre za najbolj nadležen virus doslej, a ga je vseeno mogoče premagati.

Ko se je črv Sasser aprila prvič pojavil, je zasejal seme strahu v srca vseh sistemskih upraviteljev po vsem svetu. Čeprav virus sam ni bil pretirano uničevalski, se zna namestiti na PC brez okužene izvršilne datoteke, ki jo poženete iz *Outlooka*. Sasser v bistvu išče nezaščitene računalnike z Windows XP ali 2000, povezane v lokalno omrežje ali internet, ter izkoristi varnostno luknjo v Windows brez nameščenega popravka, da se sname. To je seveda blazno zvito in potencialno izjemno nevarno. Če v zadnjem času niste nameščali nobenih popravkov za Windows, bo prvi znak okužbe, ki ga boste zaznali, redno samodejno ugašanje računalnika. Čeprav je virus precej enostavno odstraniti, če uporabite orodja, ki jih brezplačno ponujata Microsoft in Symantec (Symantecovo orodje boste našli na disku), pa je lahko to početje precej naporno, če se vam bo računalnik ugasnil na polovici dela. Sledite temu vodiču in se rešite tega bav-bava enkrat za vselej.

1 Ko se Windows zažene, pojdite na **Start→Run** in vtipkajte **[Shutdown –i]**. S tem boste preprečili samodejno ugašanje računalnika.

2 Kliknite na povezavo do Windows Update v meniju Start in snemite varnostni popravek 835732. S tem se boste zaščitili pred prihodnjimi okužbami.

3 Nadgradite svoj antivirusni program (menda ga imate, kajne?).

4 Sedaj izvlecite mrežni kabel, da Sasserju preprečite širjenje.

5 Zaženite orodje za odstranjevanje s priloženega diska. To bo samodejno očistilo vaš sistem. Če orodju ne uspe, lahko najdete dodatne napotke za odstranjevanje na **http://security response.symantec.com/avcenter/venc/data/w32.sasser.b.worm.html**

6 Ponovno zaženite računalnik. To je vse.

FAQ

Draga igrača?

Ne, eBlocks je orodje za odrasle, ki se uporablja za ustvarjanje enostavnih ugnezdenih sistemov.

Praktično vsaka električna naprava je neke vrste ugnezden sistem. Zvonec pri vhodnih vratih je zelo osnoven primer – pritisneš na gumb (vnos) in zvonec zazvoni (rezultat). Mobilni telefon je nekoliko bolj kompliciran tovrstna naprava. Torej predvidevam, da ti eBlocks omogoča ustvarjanje prvega, ne pa tudi drugega?

To je sicer res, a je osnovna ideja ta, da lahko z eBlocks podvajate naprave, ki že obstajajo, a z logiko ugnezdenja, tako da lahko ustvariš lastno napravo brez spajkalnika ali razumevanja elektronike.

Recimo, da si želiš senzor, ki zaznava, kdaj je tvoja mačka šla iz hiše. Komercialnega senzorja za mačke verjetno nihče ne bo izdelal, ker s komercialnega vidika preprosto ni pametno, če bi pa želel izdelati svojega, pa bi se lahko mučil cele mesece. Z eBlocks lahko preprosto "zalepiš" senzor za zaznavanje gibanja na vratca, skozi katera mačka odhaja iz hiše, in ga povežeš z brezžičnim oddajnikom. Nato samo še postaviš brezžični sprejemnik na mizo in ga priklopiš na monitor.

Vsaka od teh komponent je eBlock (eKocka) z zelo enostavnimi priključki in lastnim napajanjem. V nekaj sekundah lahko ustvariš sistem, ki ti bo poslal e-sporočilo, vsakič ko bo mačka odšla iz hiše ali prišla nazaj.

Zelo uporabno. Verjetno.

Poanta kompleta je v tem, da se prodaja (ali nakup) določenih namenskih naprav ne splača. Če imaš bolno mačko ali če je ta pogrešana in bi rad vedel, ko se bo vrnila, tudi ko si v službi, lahko uporabiš eBlocks in ustvariš kar zapleteno napravo v le nekaj minutah.

In kdo proizvaja te zadeve?

eBlocks je raziskovalni projekt Univerze v Kaliforniji, na www.cs.ucr.edu/~eblock pa si lahko ogledaš katalog eBlocks, ki so jih ustvarili in z uporabo simulatorja izdelaš nekaj lastnih navideznih naprav.

manj kot 16 tisočakov), kupiti pa jo je mogoče samo preko spleta, in sicer na **www.highway.net.au/parts/converters/1323.html**. Sama naprava je seveda čisto legalna, ne pozabi pa, da boš kazensko odgovoren, če boš z njeno pomočjo snemal avtorsko zaščiten material. Posvarjen si bil.

Omrežja

Težave brez žic

V Pred kratkim sem v brezžično omrežje povezal svoj PC in starejši notesnik. Sicer mi je uspelo vzpostaviti neke vrste povezavo, težava pa je v tem, da se računalnika ob zagonu ne vidita. Indikator povezave na notesniku je ob zagonu rdeč, kar pomeni, da ni povezave, namesto da bi bil rumen ali zelen. V namiznem računalniku imam osnovno ploščo Asus A78NX-E Deluxe z brezžično kartico 802.11b. Imam širokopasovni dostop do interneta (ADSL). Notesnik je IBM 390X z brezžično mrežno karticoBelkin 802.11b.

DANIEL

O Preostalih sedem osmin tvojega pisma sem izpustil, saj si v njem opisal dolg in mukotrpen proces, ki je vsakič potreben, da se računalnika povežeta, saj si že v prvem odstavku priznal, da si prekršil obe Zlati Pravili Postavljanja Omrežja, ki se glasita: 1. Nikoli ne postavljaj omrežja s ceneno opremo. 2. Nikoli, ampak res nikoli, ne uporabljaj izdelkov različnih proizvajalcev.

"SAM SI PRIZNAL, DA SI PREKRŠIL OBE ZLATI PRAVILI POSTAVLJANJA OMREŽJA"

"Če pa obstajajo standardi za brezžična omrežja..." boš zdaj zablejal. Ja, pa še kaj! Te standarde si lahko kar takoj nekam zatlačiš. Specifikacijo 802.11b so spisali strokovnjaki za omrežja, v njej pa boš našel cel vrsto protokolov za frekvence in ostale solate, a komaj kak stavek o tem, kako računalnike dejansko pripraviti do tega, da bi se pogovarjali med seboj. Pri novih tehnologijah (in brezžična omrežja še vedno spadajo v kategorijo novih tehnologij) pa je vedno tako, da si proizvajalci redno izmišljajo nove izboljšave ali dodatne funkcije za svoje izdelke, tako da se orodja za nastavljanje in upravljanje nikoli ne bodo pravilno pogovarjala z nobeno mrežno kartico drugega proizvajalca.

Tvoje omrežje je tako mizerno, da le komaj odgovarja terminu. Brezžični kartici različnih proizvajalcev bi mogoče še lahko prepričal, da bi komunicirali v infrastrukturnem načinu preko brezžične dostopne točke. Na neposredni dialog pa lahko kar takoj pozabiš. Proizvajalci opreme za brezžična omrežja sovražijo takšne rešitve, saj te pomenijo, da ti ne morejo prodati bazne postaje, zato so to možnost primerno omejili.

V prihodnje se drži Zlatih Pravil in si omisli vsaj Belkinovo dostopno točko. Splača se vreči oko na model F5D6130u, če pa bi si rad prihranil glavobole tudi na dolgi rok, pa si tudi za namizni računalnik omisli mrežno kartico F5D6001uk.

Monitorji

Cevke ali kristalčki?

V Rad bi kupil nov monitor, pa ne vem, ali naj se odločim za 17-palčni LCD ali 19-palčni CRT. Prosim, pomagaj mi.

LEON

O Zakaj bi se omejeval? Vsak monitor ima svoje prednosti in pomanjkljivosti. Sam imam oba, priklopljena na en računalnik. Ko si zaželim jasne in kontrastne slike, gledam v LCD, ko bi rad prihranil nekaj denarja, pa se obrnem h katodnemu.

DVD

Skrivnostni formati

V Kakšna je razlika med DVD+R in DVD-R? Prebral sem sicer, da gre za dva standarda, ki ju definirata DVDRW Alliance in DVD Forum, bi pa rad vedel, kaj to pomeni za navadne smrtnike – ali imajo predvajalniki in pogoni težave z določenimi formati?

MATEJ

O Pri DVD+R in DVD-R gre v osnovi za isto tehnologijo (plast organskega barvila, ki se deformira zaradi temperature, ki jo povzroča laser – isto kot pri CD-R), obstajajo pa majhne razlike v medijih in protokolih, kar pomeni, da formata nista združljiva. DVD Forum, ki je lastnik formatov "minus", se je domislil več blagovnih znamk za pogone, ki lahko uporabljajo diske DVD-R, DVD-RW in DVD-RAM. Format "plus" pa podpira veliko podjetij, ki so člani DVD Foruma, čeprav sam Forum ne podpira tega standarda. DVD super combo je neposrečen termin, ki se uporablja za pogone, ki podpirajo formata +/-R in +/-RW, pogoni super multi pa znajo prebirati še DVD-RAM. Prepiri o hitrosti, funkcionalnosti in združljivosti standardov so večinoma čisto odveč, oba tabora pa sta primerno podprta s strani proizvajalcev strojne in programske opreme, tako da očitno niti eden še ne bo neslavno poginil. Vsi našteti formati zahtevajo posebne medije, večina pogonov DVD (vsekakor pa ne vsi) pa jih znajo brati brez težav.

Težave z Windows

Slaba namestitev

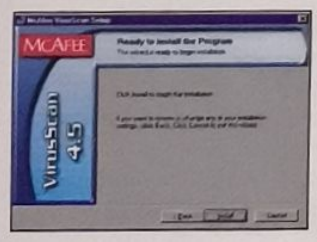
V Imam starejši notesnik (P200, 32Mb pomnilnika, 2Gb trdega diska, Win98 SE), ki sem ga dobil v dar od znanca. Pred kratkim sem obupal nad umirajočim sistemom, zato sem se odločil, da bom zadevo na sveže namestil. Kot sem že povedal, sem računalnik dobil v dar, nameščene je bilo pa ogromno nepotrebne krame, ki je samo dušila delovanje. Prav zato sem Windows ponovno namestil. Namestitev je potekala brez težav, vse dokler računalnika nisem prvič ugasnil. Zdaj pa prekleta stvar večno ždi na zaslonu "Windows is shutting down". Edini način, da računalnik ugasnem, je ta, da za nekaj časa držim pritisnjen gumb za ugašanje računalnika. Pregledal sem upravitelja naprav, pognal Scandisk in se celo večnost ubadal z vsemi možnimi nastavitvami. Poskusil sem tudi z novejšimi gonilniki za strojno opremo, pa nič ni pomagalo. Zakaj se mi to dogaja?

ŽELJKO

O No, točno to je razlog, zakaj tako nasprotujem formatiranju in ponovnemu nameščanju sistema v preventivne namene. Windows se ti ni sesuval, ker je bil poln smeti, temveč zato, ker je Windows. Za vsako napako je obstajal poseben razlog in temu primerno posebna rešitev. Z nekaj več informacijami in vsebino kakšnega obvestila o napaki, bi ti mogoče še lahko pomagal, zdaj pa ne več. Težave pri ugašanju računalnika povzročajo okvarjeni gonilniki za APM ali ACPI, predvidevam pa, da so bili pred tem nameščeni OEM gonilniki za upravljanje porabe. Teh gonilnikov seveda ni na CD-ju Windows (OEM namreč pomeni Oddaljeno od Eminence Microsoft), zato tudi niso bili nameščeni ob tvojem podvigu. Kar potrebuješ, niso novi gonilniki, temveč stari. Odpravi se torej na spletno stran proizvajalca tvojega notesnika in jih poprosi, naj ti povedo, kje bi bilo mogoče najti primerne gonilnike. Če ti to ne bo uspelo, pa ti želim veliko sreče med dolgimi nočmi brskanja po Googlu.

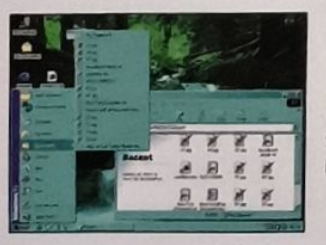
DISKETNE DILEME

Ko zaženem kakšno aplikacijo, Win98 nekaj išče po disketi, ne glede na to, kje se program nahaja.



Vzroki za ropot

1 Ta hrošč se je prvič pojavil v Windows 95, a tudi Windows 98 in Me nista vedno imuna nanj. Običajno je razlog neskladje med nizkonivojskimi programi, kot so protivirusni programi, programi za zajemanje zaslonske slike in orodja za vzdrževanje diska. Preverite, če imajo ti programi vključeno možnost za preverjanje ali nadzor nad disketnim pogonom, ali pa jih preprosto odstranite.



Sprehod po PIF

2 Nato počistite meni Documents. Odprite **c:\windows\recent folder** in izbrišite datoteke v tej mapi. Počistite tudi vse vnose v pogovornem oknu **Start→Run**. Sedaj na disku poiščite vse datoteke .PIF in izbrišite tiste, ki kažejo na datoteke na disketi.

.OCL in .DLL

3 Z beležnico uredite skrito sistemsko datoteko **MSDOS.SYS** na **c:** ter odstranite vrstico **LocalLoadHigh=1**, če je ta navedena. V urejevalniku registra poiščite **HKEY_CLASSES_ROOT/CLSID** in poglejte, če katera od datotek .OCX ali .DLL kaže na disketni pogon.

Naprave

4 Za konec odprite še upravitelja naprav (Device Manager) in preverite gonilnik za disketni pogon. Če je ta označen kot **GENERIC FLOPPY DISK**, ga izbrišite in ponovno zaženite računalnik. Windows bo po ponovnem zagonu zaznal napravo in uporabil isti gonilnik, a je že to včasih dovolj, da odpravi težavo.

Odgovori na Gregorjev kviz: 1c, 2c, 3d, 4b, 5a, d in verjetno tudi c

ZGORAJ Lepo prosim, ne pošiljajte mi več pisem o tem, kateri monitor naj kupite.

Težave z zagonom

Pozdravni zaslon

Pred kratkim sem Windows Me končno zamenjal za tako opevani Windows XP. Ker so mi vsi priporočali, naj preko Windows Update snamem in namestim vse popravke, ki so na voljo, sem to seveda tudi storil. Po ponovnem zagonu računalnika pa se sistem ne naloži več na namizje, temveč se pojavi pozdravni zaslon, kjer moram klikniti na svoje uporabniško ime, da se sistem do konca naloži. Cele dneve sem zapravil in iskal odgovore po internetu, pa nisem našel ničesar uporabnega. Ker sem edini uporabnik mojega računalnika, mi je takšno početje odveč in bi rad, da se sistem sam naloži neposredno na namizje. A je to sploh še mogoče? Predvidevam, da je krivec za to eden od Microsoftovih popravkov. Pripravljen sem celo ponovno namestiti sistem in ga nadgraditi brez tega popravka, če bo potrebno, samo povej mi, za kateri popravek gre.

MITJA

„WINDOWS SE NI SESUVAL, KER BI BIL POLN SMETI, TEMVEČ ZATO, KER JE WINDOWS"

Oj, čemu pa taka panika? Zaradi takšne malenkosti pa menda ja ne boš zapravljal časa s ponovnim nameščanjem sistema. Sklepal si pa čisto pravilno – Microsoftov popravek oziroma dodatek je tisti, zaradi katerega moraš zdaj klikniti na svoje uporabniško ime, da se lahko prijavi v Windows. Gre za Microsoft .Net Framework 1.1, ki ustvari še en uporabniški račun, imenovan ASP.NET Machine Account. Očitno ti je jasno tudi to, da se boš rokoval s pozdravnim zaslonom, če bo na istem računalniku več uporabniških računov.

Ta račun pa se ustvari za delovni proces asp.net, ki se uporablja v Internet Information Services, da ta v celoti podpira ASP.net na tvojem spletnem strežniku. ASP je neke vrste programski jezik, ki se uporablja za izdelavo spletnih aplikacij. Dodaten uporabniški račun pa se ustvari za t.i. ASP.Net Worker Process (Aspnet_xp.exe) zato, da ne teče z administratorskimi pravicami. Gre za varnostno funkcijo, saj ta proces teče z zelo omejenimi pravicami, zato ob vdoru ni nevarnosti za varnost celotnega sistema.

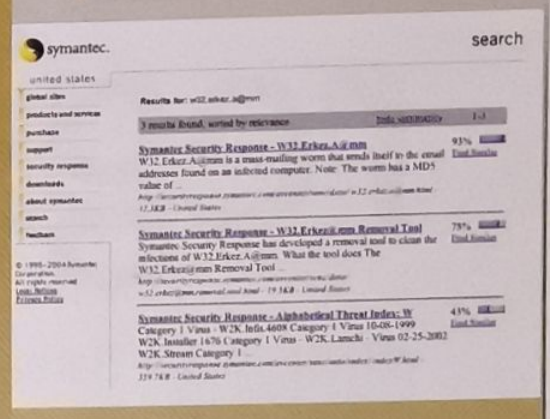
Da bi se še naprej samodejno prijavljal v sistem, lahko račun brez posledic izbrišeš – če se seveda ne nameravaš ukvarjati z razvojem asp.net. Če boš račun izbrisal, pa boš ugotovil, da določeni projekti ne delujejo, kot bi morali, ga lahko brez težav povrneš. V pogovorno okno **Run** vnesi `%systemroot%/Microsoft.NET/Framework/v1.1.4322/aspnet_regiis.exe /i` (oziroma pravilno oznako za .NET Framework).

Enostavnejša rešitev je ta, da preprosto omogočiš samodejno prijavo za vse uporabnike. Z administratorskimi privilegiji se prijavi v sistem, pojdi na **Start→Run** in v vnosno polje vnesi `control userpasswords2`. V pogovornem oknu **User Accounts** odstrani kljukico pred **Users must enter a user name and password to use this computer**. Vmesnik bo zahteval vnos administratorskega gesla za uveljavljanje spremembe. Če gesla nisi določil, v novem pogovornem oknu samo pritisni **OK** in zapri pogovorno oko **User Accounts**.

RADIO ENERGY 89,3 FM KRŠKO

Virus meseca

Naj ostane čisto.



Ime W32.Erkez.A@mm
Vzdevki Zafi
Vrsta Worm
Okuži sisteme vse Windows od 95 naprej
Število izbruhov <50
Virulenca Nizka
Nevarnost Nizka
Prvi znani izbruh 20. april 2004

Simptomi

W32.Erkez.A@mm izvira iz Madžarske, dobite pa ga lahko z e-sporočilom, z zadevo "kepeslap erkezett!". Če obvladate madžarsko, vas lahko zadeva premami, da odprete pripeto datoteko. Ob tem se črv namesti v sistemsko mapo z naključnim imenom, ki ima osem znakov.

Črv spremeni vnose v registru, tako da se naloži skupaj z Windows in poskuša zapreti celo vrsto procesov, vključno z vsemi protivirusnimi programi in programskimi požarnimi zidovi. Črv je bil očitno kratkoročno zasnovan, saj se je poskušal širiti samo aprila, 1. maja pa je prikazal dolgo sporočilo v madžarščini.

Ker črv preverja le datum, ne pa tudi letnice, bo po 1. maju mirno spal na vašem disku in se ponovno aktiviral aprila naslednje leto.

Za širjenje W32.Erkez.A@mm zbere e-naslove iz vseh datotek na disku, ki jih morebiti vsebujejo, s seznama odstrani vse naslove, ki pripadajo Microsoftu, Hotmailu, proizvajalcem protivirusnih programov in vladnim ustanovam, seznam pa shrani v več tekstovnih datotek v sistemski mapi. Te datoteke imajo prav tako naključno generirana imena z osmimi znaki, da bi jih prikril pa jim črv da končnico .DLL.

Preventiva

Če ne znate madžarsko, imate popolno preventivno sredstvo, najboljši način pa je seveda ta, da ne aktivirate pripete datoteke link.matav.hu.viewcard.index42ADR4502HNJeTYWYJDF334GSDEv25546.com.

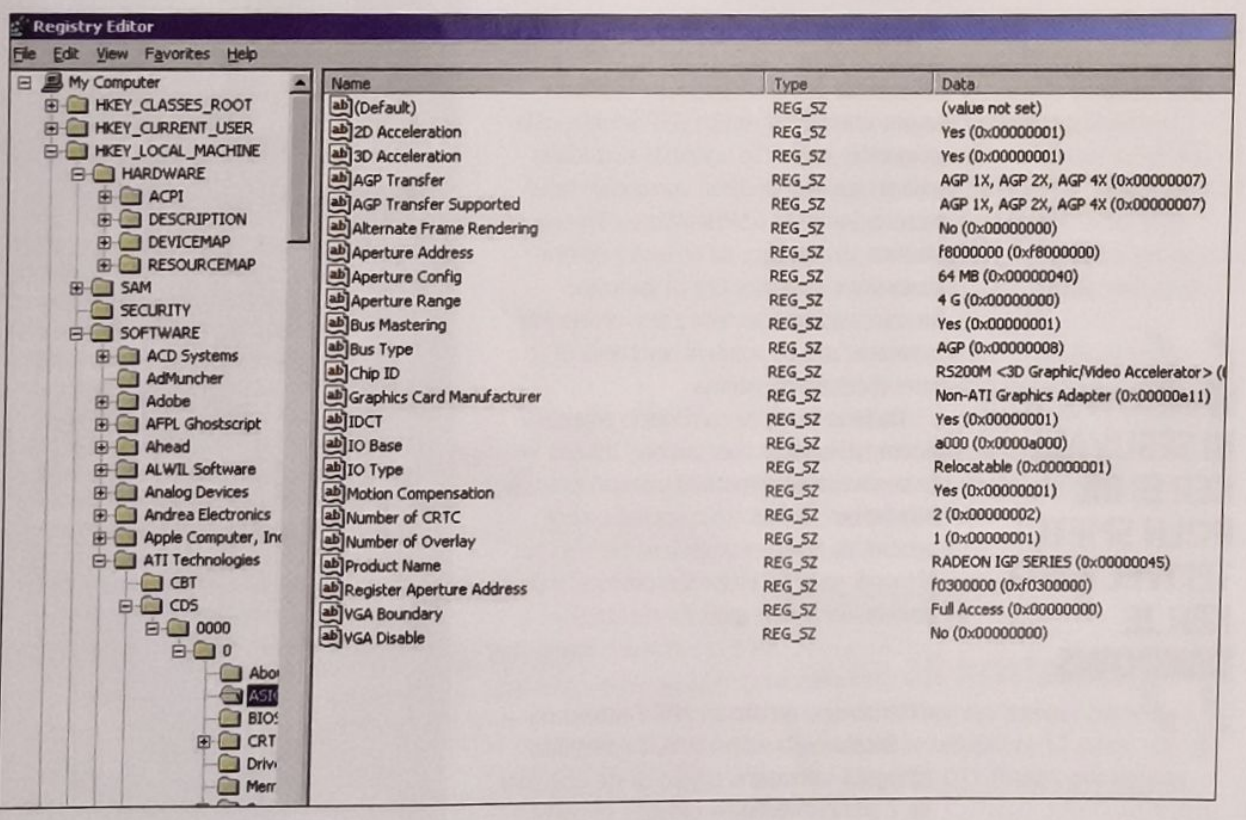
Zdravilo

Obiščite http://securityresponse.symantec.com/avcenter/venc/data/w32.erkez.a@mm.html, kjer so navodila za odstranjevanje.

Skrivnosti registra

PRVI DEL

Barbara Banovič se je pognala v globine registra v Windows, da bi vam pokazala, kam se splača skakati, da si ne zlomite tilnika.



ZGORAJ Register v Windows – najpomembnejša datoteka na disku, s katero se ne splača poigravati brez pravih informacij.

O registru smo vam že velikokrat razlagali. Prav tako vam ga je marsikdo omenil. V vseh omembah in razlagah pa je samostalnik "register" pogosto spremljala kakšna besedna zveza v slogu "... pusti pri miru". V bistvu se vam celotno stvarstvo trudi dopovedati, da je register nekaj, s čimer si ne belite glave. Tokrat se bomo potrudili razbiti ta mit in vam predstaviti varen način urejanja registra in vam seveda povedali, kje iskati primerne vnose in kako jih prirejati.

KAJ SPLOH JE?

Splača se najprej razčistiti, kaj register sploh je in čemu služi. Pa začnimo. Register je zbirka vseh nastavitev v Windows (osredotočali se bomo na Windows XP) ter nameščene strojne in programske opreme. Hierarhična struktura registra omogoča hitro in enostavno iskanje različnih vnosov. Ta struktura je v bistvu zelo podobna strukturi vašega trdega diska oziroma map in datotek na njem. Če odprete urejevalnik registra, boste videli, da je zelo podoben *Windows Explorerju*. Tukaj pa moramo takoj povedati, da gre samo za oblikovno podobnost. Register je namreč datoteka, ne trdi disk, ki ima direktorije in poddirektorije.

A tudi datoteka ni pravilna oznaka registra. Če smo čisto natančni, gre za podatkovno bazo vseh nastavitev v Windows in zato najpomembnejšo datoteko na vašem disku. Če jo izbrišete, se lahko mirno pričnete učiti trobente, ker boste svojemu sistemu lahko le še zaigrali *Tišino*. Brez registra Windows preprosto ne more delovati, zato pred vsakim posegom obvezno ustvarite varnostno kopijo registra. Bili ste posvarjeni.

MALCE ZGODOVINE

Register je bil prvič predstavljen z Windows 95, z vsako novo izdajo tega operacijskega sistema pa so ga pri Microsoftu izboljševali in optimizirali. Pred Windows 95 so bili podatki, ki jih danes vsebuje register, shranjeni v celi vrsti datotek s končnico .INI. Med temi sta bili tudi datoteki **win.ini** in **system.ini**, ki še danes obstajata v Windows XP, a vsebujeta neprimerno manj informacij. V časih pred registrom so se te datoteke blazno večale, saj je vsak nameščen program vanje zapisoval lastne informacije. Ker obstajajo omejitve velikosti tekstovnih datotek, so te postale nepraktične. Z uvedbo registra pa je bila predstavljena hierarhična struktura, ki je omogočala enostavnejšo obdelavo vseh teh informacij, saj sistemu in programom ni bilo več potrebno iskati po celotni tekstovni datoteki, da bi našli potrebne informacije.

Večina aplikacij torej shranjuje informacije v register, kar pomeni, da lahko tudi ta postane pošteno zašpehan in delovanje sistema se lahko močno upočasni. K temu prištejte še celo vrsto programov, ki med odstranjevanjem ne znajo počistiti za sabo tudi v registru, zato se mora sistem ubadati še z vrsto popolnoma neveljavnih vnosov. Zato pri Microsoftu pozivajo programerje, naj vseeno uporabljajo tekstovne datoteke .INI za shranjevanje informacij o aplikacijah. To pomeni, da bi imel vsak program lastno konfiguracijsko datoteko, kar bi razbremenilo register. Informacije tako ne bi bile zbrane le na enem mestu in bi jih bilo enostavno obnoviti, če bi se z registrom kaj zgodilo, istočasno pa to pomeni, da samo varnostna kopija registra včasih ne bo dovolj.

IN KAJ POČNE?

Register je v uporabi od prvega trenutka, ko se sistem prične nalagati, do trenutka, ko ugasnete računalnik. Če registra ni ali je okvarjen, Windows XP ne boste mogli uporabljati. Enostavno. Seveda obstajajo načini za obujanje sistema brez registra, a vseeno ni odveč vedeti, da je ta podatkovna baza izjemno pomembna.

Informacije v registru se ustvarijo, ko namestite Windows XP in ko nameščate kateri koli kos programske ali strojne opreme. Vsakič ko zaženete računalnik, spremenite vrednosti v registru. Informacije vanj dodajate tudi, ko uporabljate katero koli aplikacijo ali ko spreminjate sistemske nastavitve. Register si lahko predstavljate tudi kot seznam, ki ga Windows XP piše, medtem ko vi delate, zato, da si bo lahko zapomnil, kje so

stvari, v kakšnem stanju so in kdaj ste jih nazadnje uporabljali. Vsakič ko kaj spremenite, se spremeni tudi ta seznam. Če dobro pomislite, sploh ni čudno, da se ta seznam s časom daljša.

KO BI ŽELELI SPREMINJATI

Sedaj ko smo razčistili vse osnovne pojme (za ostale pokukajte v okvirčke), se lahko počasi lotite urejanja registra. Preden pa se odločite za takšno početje, je dobro vedeti nekaj malenkosti, ki vam lahko prihranijo veliko truda in še več živcev.

Če boste napačno spremenili ali izbrisali register, boste izvedli atentat na Windows. Če se želite izogniti težavam ali vsaj omiliti posledice, vedno pred urejanjem ustvarite varnostno kopijo registra. Postopek je izjemno enostaven in zahteva le kakšno minuto časa, tako da tega vsekakor ne pozabite. Kako ustvariti varnostno kopijo, bo opisano nekoliko kasneje.

Drugo zlato pravilo je, da nikoli ne poskušajte prepisati registra v Windows XP z registrom katere od starejših različic, ker preprosto niso združljivi.

Tretje pravilo pa je, da urejevalnika registra ne puščajte odprtega, če niste za računalnikom. Radovednih prstov je vsepovsod dovolj in še misliti si ne morete, koliko škode lahko naredi otrok, ki zavoha priložnost, da bi se nekoliko poigral z računalnikom.

Preden pa se lotite spreminjanja registra, pa dobro razmislite, če vam bo ročno spreminjanje vrednosti sploh koristilo. Večina programov namreč omogoča spreminjanje nastavitev kar znotraj glavnega programskega okna, pa še veliko enostavneje je klikati po možnostih, kot pa se prebijati skozi solato vnosov. Če le gre, se vedno najprej odločite za enostavnejšo možnost.

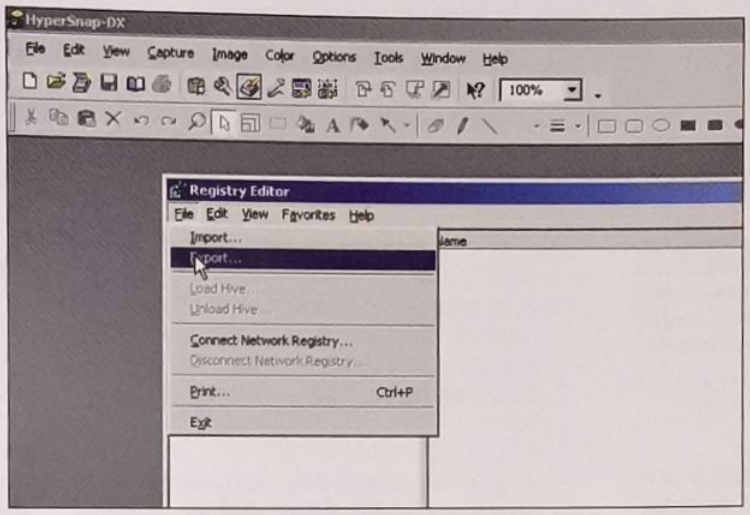
Ko priredite kakšno vrednost v registru, pa rezultati morda ne bodo vidni takoj. To je pač odvisno od vrste podatkov, ki ste jih spremenili. Če ste se poigravali z nastavitvami aplikacij, bodo spremembe vidne, ko boste aplikacijo ponovno zagnali. Spremembe podatkov o uporabnikih bodo vidne, ko se bo določen uporabnik prijavil. Nekatere spremembe sistemskih nastavitev bodo vidne takoj, druge pa komaj po ponovnem zagonu računalnika.

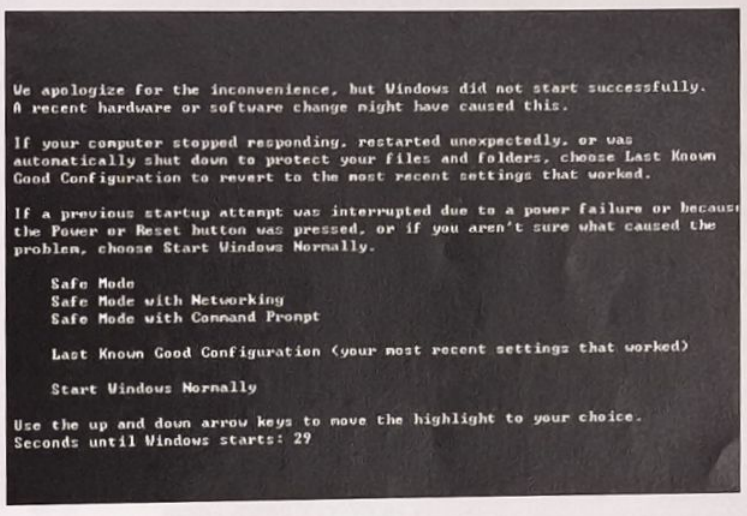
VARNOST ČEZ VSE

Čas je torej, da ustvarite varnostno kopijo registra. To lahko storite na dva načina. Prvi način je, da register preprosto izvozite. Odprite torej urejevalnik registra (**Start→Run→Regedit**). Iz menija **File** izberite **Export**, izberite mapo na disku, kamor želite shraniti varnostno kopijo in pod **Export Range** izberite **All**. Dajte datoteki še ime in kliknite na **Save**. Po nekaj minutah bo vaš register varno shranjen v izbrani mapi. Če želite izvoziti le en sam ključ, podključ ali gručo, kliknite nanj z desnim gumbom miške in izberite možnost **Export**. Naprej je postopek identičen opisanemu.

Drugi način za shranjevanje registra na varno pa je seveda kopiranje datotek, v katerih se skrivajo podatki iz registra. Na disku, na katerem je nameščen izbran sistem, poiščite mapo **Windows**, v njej mapo **System32**, v tej pa mapo **Config**. Pa ste tam. Težava je edino v tem, da je register ves čas delovanja sistema aktiven, zato določenih datotek iz te mape ni mogoče kopirati. Če imate nameščena dva operacijska sistema, računalnik zaženite v drugem sistemu (če to seveda ni sistem Windows 9x ali Me, ki ne uporabljajo iste kodne tabele in tako ne znajo brati particij NTFS) in kopirajte na tak način ali v ukazni vrstici, ko sistem ni dejaven.

No, zdaj imate varnostno kopijo. Ustvarjanje le-te pa bi bilo bolj jalovo početje, če bi služila samo za zapolnjevanje prostora na disku. Poškodovan register je torej mogoče obnoviti in ta postopek je prav tako pomemben kot ustvarjanje varnostne kopije. Če vam po ponesrečenem prirejanju registra uspe zagnati Windows XP, lahko register obnovite kar z uporabo urejevalnika registra. Postopek je zelo podoben izvažanju registra, le da v meniju **File** ne izberete možnosti **Export**, temveč **Import**. Ko se odpre pogovorno okno za uvoz, poiščite varnostno





ZGORAJ VRHNJA Celoten register ali posamezne ključe lahko izvozite kar iz urejevalnika registra.

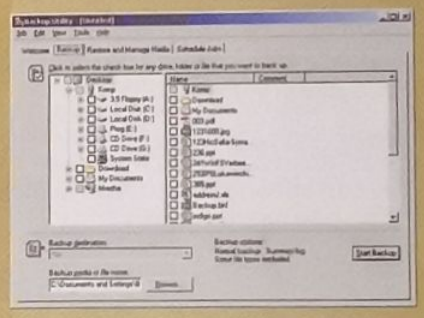
ZGORAJ SPODNJA Če se Windows XP ne zažene več, uporabite možnost Last Known Good Configuration.

> **VEČINA APLIKACIJ SHRANJUJE SVOJE INFORMACIJE V REGISTER**

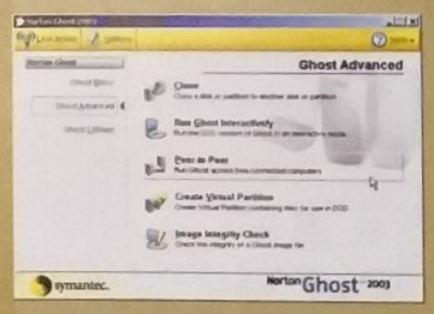
Dodatne možnosti

Če imate Windows XP Professional, imate tudi program za ustvarjanje varnostnih kopij tako registra, kot tudi drugih datotek in nastavitev, imenuje pa se *MS Backup*. Z njegovo pomočjo lahko ustvarite varnostno kopijo celotnega sistema in ga tudi primerno obnovite.

***MS Backup* zaženete preko Start→Programs→Accessories→System Tools→Backup. Privzeto program odpre čarovnika, ki vas bo za roko popeljal skozi ustvarjanje varnostnih kopij, če pa si želite več nadzora, pa lahko čarovnika tudi zaprete in varnostno kopijo ustvarite ročno. Vrzite oko na okvirček, v katerem je opisan celoten postopek ustvarjanja varnostne kopije in obnove sistema s pomočjo čarovnika *ASRW*.**



Microsoft je v Windows XP Professional vključil priročno orodje za ustvarjanje varnostnih kopij.



Uporabniki Windows XP Home si boste morali za ustvarjanje varnostnih kopij omisliti kakšno samostojno orodje. *Norton Ghost* je pri tem opravilu odličen, ustvariti pa zna tudi popolno sliko diska, tako da je obnova celotnega sistema mačji kašelj.

Terminologija

Dobro je poznati izrazje, povezano z registrom, preden pričnete brskati po njem

Pri opisovanju registra se uporablja vrsta terminov, kar zna biti celo problematično. Različni uporabniki namreč uporabljajo različno izrazje, nekateri pa določene izraze uporabljajo v drugačnem pomenu. Mi smo se odločili za terminologijo, ki se nam je zdela najbolj primerna in tukaj vam predstavljamo izraze, ki jih boste srečali v tem vodiču.

GRUČA

Je glavna sekcija registra. V drevesni strukturi je prva veja, ki štrli iz debla. Je kot glavni direktorij na disku.

KLJUČ

Je del gruče. Predstavljajte si ga kot mapo znotraj glavnega direktorija na trdem disku oziroma kot vejo, ki raste iz prve veje v drevesni strukturi.

PODKLJUČ

Je del ključa, kot podmapa prej omenjene mape ali kot vejica v drevesni strukturi.

VREDNOST

Je vnos, podoben datoteki v strukturi trdega diska oziroma list na drevesu. Vrednost ima ime, vrsto podatka in vrednost.

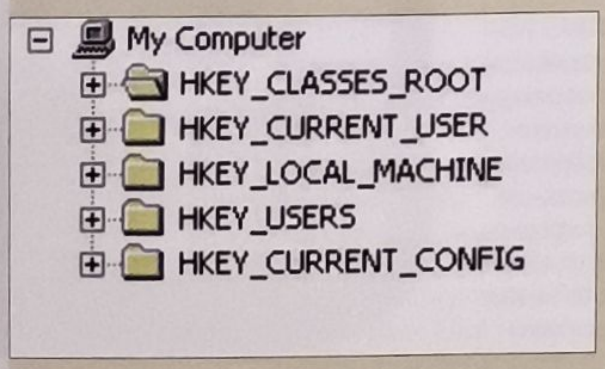
PODATKOVNI VNOS

Je nastavitev vrednosti, torej podobno kot vsebina datoteke na trdem disku.

>> Gruče

Gruče v registru so glavne razločevalne enote, zato se jih splača poznati.

Vsaka gruča ima ime, ki se začne s HKEY. Lahko si jih predstavljate kot direktorije na trdem disku, saj lahko po njih brskate in z njimi upravljate na podoben način.



HKEY_CLASSES_ROOT

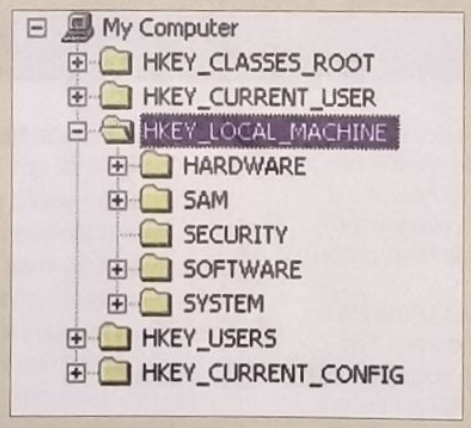
V tej gruči so informacije o programih, ki odpirajo določene vrste datotek in informacije o združljivosti s prejšnjimi različicami Windows.

HKEY_CURRENT_USER

Ta gruča upravlja z informacijami o trenutnem uporabniku, kot so nastavitve namizja in viri, ki so na voljo za uporabnika.

HKEY_LOCAL_MACHINE

Ta gruča skrbi za točno vaš računalnik. S to gručo se boste tudi največ ukvarjali, saj gre za najpomembnejšo komponento registra. V njej so vse informacije o stanju vašega računalnika, zato boste tukaj našli informacije o strojni in programski opremi, gonilnikih in konfiguraciji Windows. Spremembe v HKLM uvajate med spreminjanjem nastavitev v nadzorni plošči ter med nameščanjem in odstranjevanjem programske in strojne opreme.



HKLM sestavlja pet pomembnih ključev, ki jih je potrebno posebej omenjati, in sicer:

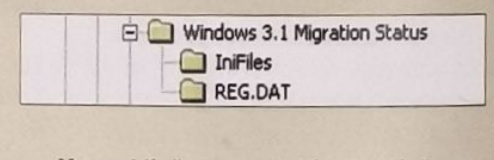
Hardware Tukaj so shranjene vse informacije o strojni opremi in se obnovi vsakič, ko se Windows XP zažene. Razdeljen je v štiri podključe (če vaš računalnik ne podpira naprednega upravljanja porabe, boste našli samo tri). Podključ Description se na novo ustvari ob vsakem zagonu Windows XP, da je seznam vedno svež, vsebuje pa osnovne podatke o vsakem kosu nameščene strojne opreme.

V podključu DeviceMap so vse informacije o konfiguraciji, podključ ResourceMap pa vsebuje podrobnosti o vsaki pomembnejši komponenti vašega računalnika in o virih, ki so jim dodeljeni.

SAM To je kratica za Security Accounts Manager. Tu so shranjene vse informacije o uporabnikih in omrežju, v katerega je priključen vaš računalnik.

Security V tem ključu so shranjene informacije o pravicah uporabnikov in varnosti. V omrežju lahko te informacije postanejo zelo kompleksne.

Software Ta ključ skriva informacije o vsej nameščeni programski opremi. Običajno boste za vsak program v tem ključu našli pripadajoč podključ z istim imenom, kjer so shranjene vse nastavitve. Določeni programi istega proizvajalca so lahko tudi združeni v enem samem podključu – tipičen primer je podključ Microsoft. V vsakem podključu so seveda še dodatni podključi, ki se nanašajo na konfiguracijo določenih programov.



V tem ključu boste našli celo ključ, imenovan Windows 3.1 Migration Status. Ta skrbi za vse uporabnike, ki bi želeli svoj sistem nadgraditi na Windows XP z Windows 3.1. Je že mogoče, da gre za prijazno gesto s strani Microsofta, a danes obstaja le malo računalnikov z Windows 3.1, ki bi bili dovolj zmogljivi, da bi poganjali Windows XP.

System V tem ključu boste našli informacije o zagonu in gonilnikih ter o konfiguraciji Windows XP in storitvah.

HKEY_USERS

V tej gruči so shranjene informacije o vseh uporabniških računih in profilih.

HKEY_CURRENT_CONFIG

V tej gruči so podatki, ki se nanašajo na trenutno konfiguracijo sistema.

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

kopijo. Po kliku na **Open**, počakajte, da urejevalnik opravi svoje. Seveda je po obnavljanju registra potrebno ponovno zagnati računalnik.

A kaj, če se sistem ne naloži? Če ne morete v sistem, ne morete zagnati urejevalnika registra, da bi obnovili nastavitve. Če ne morete obnoviti nastavitev, ne morete v sistem – Kavelj 22. Na srečo pa obstaja možnost obnavljanja registra tudi v takih primerih, je pa postopek precej bolj kompleksen od prejšnjega, zato se včasih bolj splača obnoviti celoten sistem (s programom, kot je *Norton Ghost*), kot pa iskati shranjeno kopijo registra.

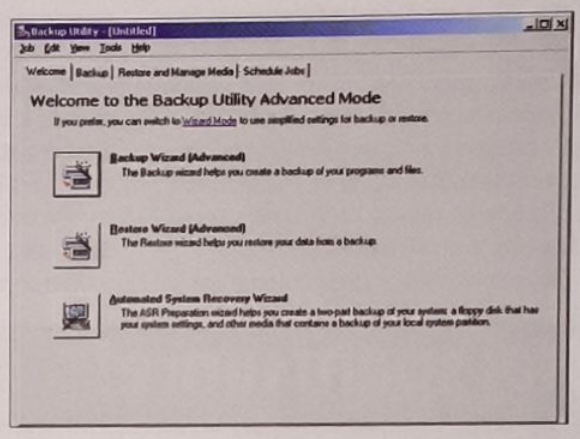
A vse ni tako črno, kot se mogoče zdi, saj Windows XP ponuja še eno možnost. Če se sistem ne zažene, ponovno zaženite računalnik in prikazal se bo meni, v katerem so našteti različni varni načini in seveda možnost zagona z zadnjo znano delujočo konfiguracijo (**Last Known Good Configuration**). Če izberete to možnost, boste Windows ukazali, naj uporabijo zadnje nastavitve registra, ki jih sistem sam redno samodejno ustvarja. V večini primerov bo to zadostovalo, da se bo Windows XP spet postavil na noge. **PCF**

ASR Wizard

Del orodja za ustvarjanje varnostnih kopij je tudi Automated System Recovery Wizard.

Ta čarovnik je vključen le v Windows XP Professional, tako da se boste morali uporabniki različice Home poslužiti kakšnega samostojnega orodja za ustvarjanje varnostnih kopij (nekaj jih boste našli tudi na priloženem disku).

ASRW lahko izberete, ko zaženete orodje za ustvarjanje varnostnih kopij (**Start→Programs→Accessories→System Tools→Backup**). Čarovnik bo od vas najprej zahteval, da izberete lokacijo za varnostno kopijo. Izberite particijo ali disk, na katerem nimate nameščenega Windows. Ko je ustvarjanje kopije sistemskih nastavitev končano, vas bo program pozval, da vstavite disketo v pogon, da program ustvari disketo z nastavitvami.

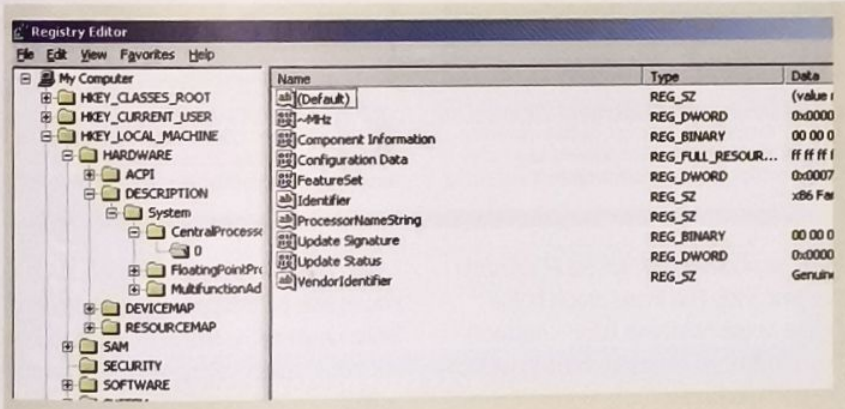


Trajanje ustvarjanja varnostne kopije je odvisno od količine podatkov na disku, register pa se bo privzeto shranil v mapo **C:\repair**. V varnostni kopiji so shranjene vse zagonske datoteke, ki so potrebne za zagon Windows XP in seveda vse datoteke registra, ki se nanašajo na konfiguracijo sistema.

Obnavljanje sistema z ustvarjeno disketo je precej enostaven postopek. Računalnik zaženite s CD-ROM-a Windows XP in ko namestitveni program to zahteva, pritisnite **[F2]** in vstavite disketo v pogon. Program vas bo nato po korakih vodil skozi obnovo.

Za konec – prvič

Tokrat smo vam podrobneje predstavili bav-bava, imenovanega register. Zdaj vam je verjetno nekoliko bolj jasno, kaj sploh počne in kaj vse tiste čačke v njem sploh pomenijo. In seveda ste si na vidni živec vžgali pravilo, da je ustvarjanje varnostnih kopij registra na smrt nujno početje, če se nameravate poigravati z njim. V nadaljevanju pa se bomo pozabavali z nekoliko manj mukotrpnimi temami, saj si bomo ogledali, kako in kaj spreminjati v registru, razkrili vam bomo pa tudi nekaj trikov, ki lahko močno olajšajo vaše življenje z Windows XP.



Različni vnosi

V registru je cela serija različnih vrst vnosov. Predstavljamo vam najbolj pogoste.

Sami vnosi so enote, ki so na dnu hierarhične lestvice registra, a še zdaleč niso najmanj pomembne. Prav ti najnižji vnosi so tisti, ki v registru resnično nekaj počno, saj so prav v njih shranjeni dejanski podatki. Podatki so lahko različnih oblik, pet od teh pa boste v registru najpogosteje zasledili. Oblika podatka določa, ali so v vnosu številke ali niz črk. Če gre za vnos s številkami, so te lahko v decimalnem, heksadecimalnem ali binarnem zapisu. Zapis s črkami lahko ima omejeno ali razširljivo dolžino, odvisno od tega, kako ga Windows XP uporablja.

NIZ

Ta vrsta vnosa vsebuje en sam niz znakov, najpogosteje pa jo boste zasledili za označevanje poti ali imena datotek. Imenuje se tudi REG_SZ.

BINARNA VREDNOST

Ta vsebuje binarne podatke. Gre za najbolj osnovno obliko podatkov, saj so ti zapisani samo kot niz ničel in enic. Prav zato jih je tudi najteže uporabljati. Imenuje se tudi REG_BINARY.

VREDNOST DWORD

Ta se sestoji iz 32-bitnih števil, ki so predstavljena decimalno ali heksadecimalno. Če vam matematika resnično leži, lahko te vrednosti sami spreminjate. Imenuje se tudi REG_DWORD.

MULTI-NIZ

Ta vrednost se sestoji iz enega ali več nizov. Imenuje se tudi REG_MULTI_SZ.

RAZŠIRLJIV NIZ

Ta vrednost nima omejene ali določene dolžine. Zaključi se z znakom vrednosti nič. Vsebuje lahko tudi različne spremenljivke, imenuje pa se tudi REG_EXPAND_SZ.

Napoved vojne proti spamu

Uporabite vtičnik za *MailWasher Pro*, da se znebite navlake v nabiralniku.

OK, dovolj imamo spama. Čisto zares. Še bolj pa smo naveličani tega, da je vsak poskus, da bi se ga ubranili, zaman. Roka zakona pošiljateljem ne more do živega, saj se ti le selijo v države, ki še nimajo primerne zakonodaje. In ko se vam zazdi, da ste jih zaustavili, si te zlobe izmislijo kak nov način, da vas zasujejo s pošto, ki je niti mrtvi ne bi prebirali.

Eno od najboljših orodij za boj proti spamu je *MailWasher*, ki s poštnega strežnika prebere sporočila in vam jih predstavi v tekstovni obliki, tako da lahko zbrišete ali zavrnete tista, ki jih ne želite. Brezplačna različica programa, ki jo lahko snamete na **www.mailwasher.net**, lahko pregleda samo en poštni račun, večji brat programa, *MailWasher Pro* pa lahko pregleda več računov, prav tako pa skriva nekaj prav odličnih funkcij.

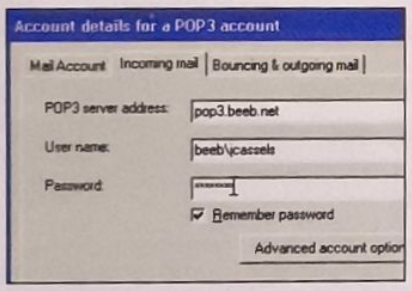
Ena od teh je FirstAlert, ki je v bistvu baza za prijavljanje spama. Nanjo se je sicer potrebno naročiti, a se splača. Omogoča vam namreč označevanje spama, ki je bil prijavljen in potrjen s strani baze, tako da se lahko končno maščujete pošiljateljem te navlake, seveda pa lahko tudi sami prijavite nove oblike spama, ki ga prejemate.

> **FIRST ALERT JE BAZA ZA PRIJAVLJANJE SPAMA**

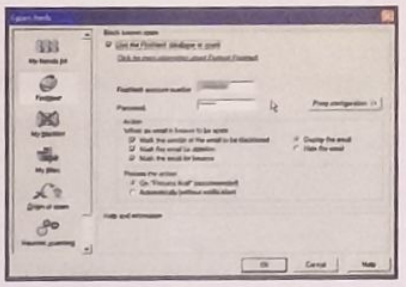
Odpravite se torej na **www.firetrust.com/firstalert** in se naročite, po e-pošti pa boste nato prejeli podatke o računu, ki jih uporabite v *MailWasherju*. **PCF**

Naj spam umre!

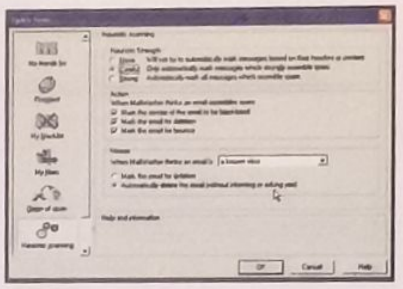
FirstAlert vam bo pomagal pri odkrivanju in prijavljanju spama.



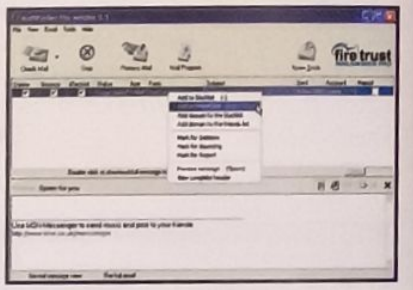
1 Ko se *MailWasher* prvič zažene, vnesite podatke o strežnikih POP3 in SMTP. Ti so potrebni za preverjanje in zavračanje neželene e-pošte.



2 V glavnem oknu izberite **Spam Tools**. Vnesite uporabniško ime in geslo, ki ste jo dobili od FireTrusta. Izberite označevanje znanega spama za brisanje in zavračanje.



3 Izberite **Heuristic Scanning** in možnost **Careful** za natančnost, da bodo označena samo sporočila, ki so potrjeno spam. Izberite še možnost brisanja okuženih sporočil.



4 Povežite se na internet in v glavnem oknu kliknite na **Check Mail**. Označite spam, da se bo izbrisal ali zavrnil. Označite možnost **Report**, da boste podatke poslali še bazi **FirstAlert**.

Kalibracija zaslona

Naj bo slika na vašem monitorju kar najbolj natančna.

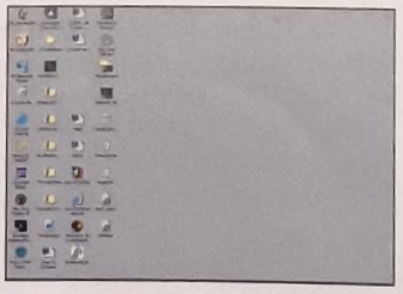
V sem grafičnim oblikovalcem lahko barvno neuravnotežen monitor povzroči več glavobolov kot kar koli drugega, saj se lahko slike na različnih monitorjih vse preveč razlikujejo. To pa ne velja samo za umetnike in grafične oblikovalce, saj so na nastavitve monitorja občutljive tudi mnoge igre. Nepravilno kalibriran zaslon lahko pokaže preveč gotsko sliko v igrah. Slabo nastavljen kontrast lahko zakrije fine podrobnosti na bolj svetlih ali temnih delih slike, neprimerno nastavljena svetilnost da sliki izpran videz ali pa je ta pretemna, previsoka zasičenost katere od barv pa lahko popolnoma pokvari vzdušje v igri.

Obstaja ogromno programov, ki imajo lastna orodja za kalibracijo zaslona, v igrah pa so ta orodja precej neuporabna, saj se nanašajo samo na dotično igro in ne prispevajo h kvaliteti slike na splošno. Programi za obdelavo slik, kot sta *Photoshop* ali *Paint Shop Pro*, imajo precej boljša orodja za uravnoteženje barv – nekatera celo omogočajo emulacijo barvnih profilov različnih monitorjev.

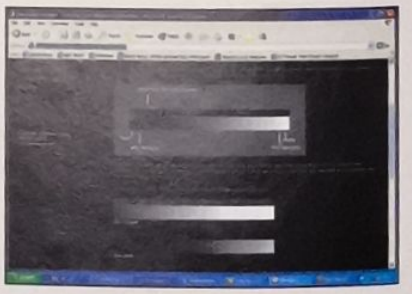
Pogosto pa si boste želeli, da bi vaš zaslon pokazal točno takšno sliko, kot jo pričakujete pri tiskanju. V večini primerov lahko uravnotežite monitor tako, da bo natančno prikazoval barve in da bodo rezultati tiskanja takšni, kot jih pokaže zaslon. **PCF**

V živih barvah

Naj bodo natisnjene slike takšne, kot so na zaslonu.



1 Da bi optimizirali monitor za verno prikazovanje slik, nastavite ozadje namizja na 50-odstotno sivo barvo, saj lahko žive barve popačijo zaznavanje drugih barv.



2 Obiščite kakšno spletno stran za kalibracijo in sledite navodilom. Mi se najraje odločamo za **www.northlight-images.co.uk/viewing.html**.

3 Če želite monitor uskladiti s tiskalnikom, vzemite sliko, jo poskenirajte in natisnite. Primerjajte sliko na monitorju s natisnjeno.

4 Sedaj poskusite uskladiti obe sliki. Izbrane nastavitve seveda ne bodo stoodstotno natančne, vam bodo pa pomagale pri tisku.

VEČ KOT PROTIVIRUSNA ZAŠČITA
Panda Software
Zaklenite vaše podatke s Panda Platinum Internet Security
- antivirus - anti dialer
- anti spam - firewall
- anti spyware - web content filtering
Tehnična pomoč v slovenščini 24 ur in 365 dni.
GENERALNI ZASTOPNIK ZA SLOVENIJO:
Ribera d.o.o., Stari trg 5a,Trebnje; 07/34-61-020; www.ribera.si; ribera@ribera.si

VIP program življenjskega zavarovanja

Varnejši s Tilio!

Sklenite življenjsko zavarovanje prek interneta in si pridobite posebni e-bonus

Varnost

- Finančna in socialna zaščita družinskih članov v primeru smrti ali bolezni
- Zaščita delovne zmožnosti v primeru nezgode

Investiranje

- Zavarovalna polica postane zelo donosna naložba s katero si zagotovite sredstva za nakup nepremičnine ali za dodatno pokojnino ali za šolanje otrok in še in še...

Prilagodljivost

- Možnost varčevanja v 6 vzajemnih skladih hkrati
- Plačila prilagajate svojim trenutnim zmožnostim
- Zavarovanje je možno kombinirati z ostalimi oblikami življenjskih zavarovanj (življenjsko zavarovanje za doživetje, življenjsko zavarovanje za primer smrti in hujše bolezni), priključite lahko tudi nezgodno zavarovanje
- Prilagajanje naložbene politike (spreminjanje razdelitvene premije med posamezne sklade, zamenjava vzajemnih skladov)

POSEBNA UGODNOST!

S sklenitvijo življenjskega zavarovanja si pridobite popust pri zavarovanju premoženja Moj DoM in zavarovanju avtomobilskega kaska in delnega kaska.

Varčevanje v enajstih domačih in treh tujih vzajemnih skladih

zavarovalnica tilia d.d.

www.zav-tilia.si

Mlacom

Mlacom d.o.o., Drenikova 36, Ljubljana
telefon: 01 / 500 8775
faks: 01 / 500 8777
info@mlacom.si

Možnost nakupa na položnice - do 24 obrokov!

5% gotovinski popust

15 let

ohišja Enermax CS-800TA

18.180,oo SIT

bel, srebrn, črn, rdeč, zelen in rumen
cena je brez napajalnika

barebone Epox 300S Mini Me

64.990,oo SIT

kompakten rač. sistem s podporo socket 478 CPU

DVD snemalnik NEC 2500A

24.500,oo SIT

zapisovalec s podporo zapisovanja -R in +R DVD medijev z do 8x hitrostjo

grafična kartica Radeon 9800

52.900,oo SIT

izjemno hiter grafični pospeševalec s podpiro DX9 model z 128MB DDR pomnilnika

pomnilnik Twinmos Twister

različni modeli
različne cene

eden izmed najboljših "navijaških" ramov, modeli: PC3200, PC3500, PC3700 in PC4000

miška Epox bluetooth MSB02B

12.120,oo SIT

optična miška s podporo bluetooth vmesnika

Cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez obvestila.

Notesniki

Poletje je najboljši čas za brskanje po spletu pod jablano. Predvsem zato, ker jabolka še niso zrela in je vaša glava varna.

Kako napisati uvod v supertest naprav, ki jih že poznate? Glede na to, da pravkar prebirate računalniško revijo, vam koncept računalnika najverjetneje ni tuj. In notesniki so preprosto računalniki, ki so pač tako majhni, da jih ne mogoče prenašati naokoli, vključno z vsemi dodatki, ki jih potrebujete za delo - z monitorjem, tipkovnico in miško.

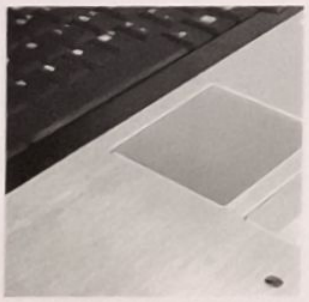
Notesniki pa postajajo vse bolj aktualna sorta računalnikov. Nekateri so namreč že tako zmogljivi, da lahko učinkovito zamenjajo namizni računalnik (če seveda niste navdušenec nad igrami ali zahtevnimi grafičnimi aplikacijami). Ker ne zavzamejo veliko prostora in jih lahko enostavno odnesete kamor koli, so odlična rešitev za študente, ne le za poslovneže, ki svoje delo nosijo s seboj vsepovsod (na negodovanje njihovih boljših polovic). K temu prištejte še dejstvo, da je mogoče danes dobiti notesnike tudi s 17-palčnim zaslonom, pa vam je verjetno jasno, zakaj prodaja teh računalnikov v malem vztrajno raste.

Tokrat smo si ogledali dvanajst notesnikov s primerljivimi lastnostmi. Grobo bi jih lahko ločili na notesnike z Intelovim procesorjem in take, v srcih katerih utripa AMD-jeva matematika. Prvi so seveda v večini, saj AMD nekako ne kaže interesov, da bi zavzel trg mobilnih procesorjev. Najbolje bo, da preprosto obrnete stran in si ogledate, kako so se odrezali tekmeci na tokratnem supertestu.

PCF

Kako smo testirali

Če bi se notesnike odločili testirati na enak način kot namizne računalnike, bi bili rezultati precej čudni. Vanje so namreč vgrajeni čipi, ki bi jih lahko označili tudi za "oskubljene" izvedbe polnokrvnih primerkov, saj morajo notesniki ustrezati dvema precej pomembnima kriterijema - porabiti morajo čim manj energije in čim manj se morajo greti.



Ker so notesniki v osnovi namenjeni predvsem delu, in šele potem (v nekaterih primerih pogojno) zabavi, nas je najbolj zanimalo prav to, kako udobno je delati z njimi. Tipkovnica in sledna ploščica sta z vidika udobja pri delu v bistvu najpomembnejši.

Za preverjanje avtonomije notesnika smo si ogledali filme na DVD-jih, s katerimi smo mimogrede preverili še, kako se obnese monitor, za mučenje grafične kartice pa smo najprej utopično uporabili *Far Cry*, ugotovili, da je neigralen, in se naprej zabavali ob *Unreal Tournament 2003*.

KFM COMPUTERS
WWW.KFM.SI
MONITORJI
SAMSUNG, SONY, HANSOL, IIYAMA, HYUNDAI, PHILIPS
TRDI DISKI
IBM, MAXTOR, SEAGATE, SAMSUNG, WESTERN DIGITAL
MATIČNE PLOŠČE
ABIT, ASUS, GIGABYTE, ECS, SOYO, QDI, VIA, TYAN
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135
KFM, d.o.o., Cesta VIII/1, 3320 Velenje

Acer Aspire 2012WLCi

Acerjevi notesniki Aspire serije 2000 so še vedno vredni ogleda.

Cena 420.779 SIT Proizvajalec Acer Testiranje omogočil TrendNet, 03 586 30 33

Serija 2000 je precej zanimiva predvsem zaradi t.i. Acer Arcade, ki omogoča ogled filmov in poslušanje glasbe neodvisno od operacijskega sistema.

Ergonomija Z ergonomskega vidika so Acerjevi notesniki že dolgo eni bolj simpatičnih, kar seveda velja tudi za ta model. Tipkovnica je dobro vpeta in prijetna za delo, čeprav ni med najtišjimi. Zvočniki so postavljeni pod monitor, kar pomeni, da jih med delom ne boste dušili z rokami. Že nekaj serij nazaj so se pri Acerju odločili trdi disk, ki se najbolj greje, premakniti pod monitor, zaradi česar so zapestja lepo na hladnem.

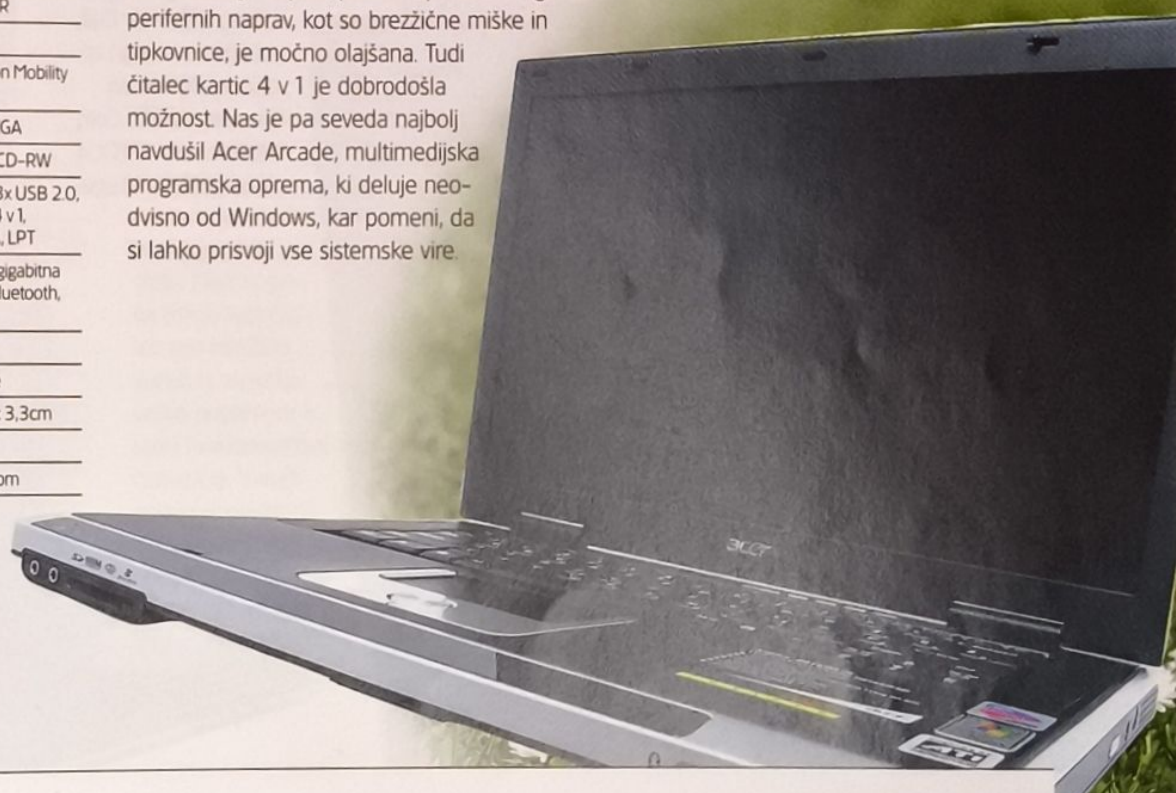
Zmogljivosti Tehnologija Centrino v navezi s precej zmogljivim procesorjem ponuja ogromno, še bolj pa navdušuje dejstvo, da si grafični čip ne deli pomnilnika s sistemom. ATI Radeon Mobility 9700 je impresiven kos opreme, ki se lahko kosa z marsikatero grafično kartico srednjega razreda v namiznih računalnikih. Dodatna prednost je vmesnik za brezžično omrežno povezavo, ki omogoča povezovanje tudi po standardu 802.11g, torej s 54mbps.

PODROBNOSTI

Procesor	Intel Pentium-M, 1,5GHz
Pomnilnik	512Mb DDR
Trdi disk	40Gb
Grafični čip	ATI Radeon Mobility 9700, 64Mb RAM
Zaslon	15,4-palčni, SXGA
Optični pogon	DVD, CD-RW
Razširitvena mesta	3x USB 2.0, FireWire, čitalec kartic 4 v 1, PCMCIA, S-Video, VGA, LPT
Povezljivost	Modem, gigabitna mrežna kartica, IrDA, Bluetooth, WLAN 802.11 b/g
Avtonomija	5ur
Dodatno	Acer Arcade
Dimenzije	36 x 27,3 x 3,3cm
Teža	3kg
Na spletu	www.acer.com

Priboljški Vmesnik za Bluetooth bo razveselil predvsem lastnike dlančnikov in mobilnih telefonov, saj močno olajša sinhronizacijo naprav, pa tudi uporaba drugih perifernih naprav, kot so brezžične miške in tipkovnice, je močno olajšana. Tudi čitalec kartic 4 v 1 je dobrodošla možnost. Nas je pa seveda najbolj navdušil Acer Arcade, multimedijska programska oprema, ki deluje neodvisno od Windows, kar pomeni, da si lahko prisvoji vse sistemske vire.

PCF 79% "Zaradi Acer Arcade je to multimedijski notesnik."



Acer Travelmate 8003LMi

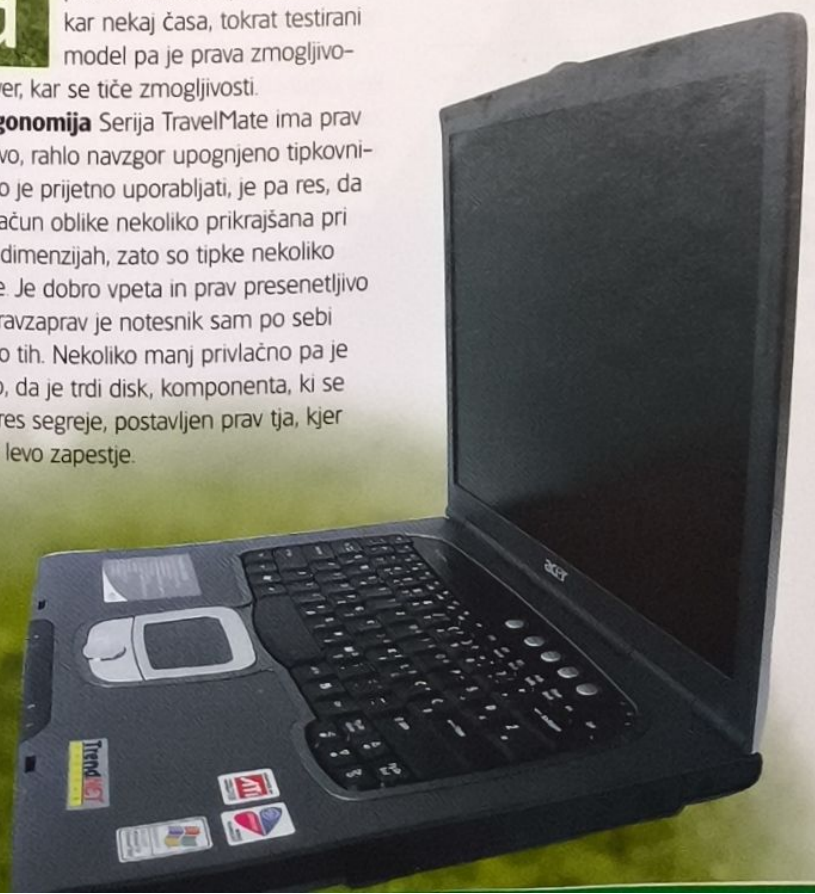
Acer se očitno ne bo odpovedal kvaliteti izdelave, ki ga loči od konkurence.

Cena 557.442 SIT Proizvajalec Acer Testiranje omogočil TrendNet, 03 586 30 33

Acerjevo serijo TravelMate pri *PCFormatu* spremljamo že kar nekaj časa, tokrat testirani model pa je prava zmogljivostna zver, kar se tiče zmogljivosti.

Ergonomija Serija TravelMate ima prav zanimivo, rahlo navzgor upognjeno tipkovnico, ki jo je prijetno uporabljati, je pa res, da je na račun oblike nekoliko prikrajšana pri samih dimenzijah, zato so tipke nekoliko manjše. Je dobro vpeta in prav presenetljivo tiha. Pravzaprav je notesnik sam po sebi prijetno tih. Nekoliko manj privlačno pa je dejstvo, da je trdi disk, komponenta, ki se edina res segreje, postavljen prav tja, kjer počiva levo zapestje.

Zmogljivosti 1,6GHz procesor Pentium M in 512Mb pomnilnika že samo po sebi zveni prav impresivno, še bolj pa razveseli dejstvo, da je vgrajen grafični čip ATI Radeon Mobility 9700 s 64Mb lastnega pomnilnika. Povezljivost prav tako ne trpi, še posebej na brezžičnem področju, kjer so na voljo vmesniki za brezžično omrežno povezavo tudi po standardu 802.11g, ter vmesnika za infrardečo povezavo in Bluetooth.



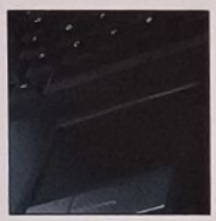
PODROBNOSTI

Procesor	Intel Pentium-M, 1,6GHz
Pomnilnik	512Mb DDR
Trdi disk	60Gb
Grafični čip	ATI Radeon Mobility 9700, 64Mb
Zaslon	15,4-palčni, SXGA
Optični pogon	DVD+RW
Razširitvena mesta	4x USB 2.0, FireWire, čitalec kartic 4 v 1, PCMCIA, S-Video, VGA, DVI, LPT
Povezljivost	Modem, gigabitna mrežna kartica, IrDA Bluetooth, WLAN 802.11 b/g
Avtonomija	5ur
Dodatno	Čitalec pametnih kartic
Dimenzije	33,2 x 28 x 3,6cm
Teža	2,88kg
Na spletu	www.acer.com

Priboljški Poleg vsega, kar potrebujete za normalno delo, je na voljo še čitalec pomnilniških kartic 4 v 1, čitalec pametnih kartic Acer SmartCard, ki dodatno poveča varnost in funkcionalnost notesnika, ter celo vmesnik DVI. Kar ga pa postavlja daleč pred konkurente, je pa avtonomija, saj ta znaša pri manj zahtevnem delu celo precej več kot pet ur.

Vredno ogleda PCFormat Julij 2004

PCF 84% "Blazno dolga avtonomija in tona možnosti - zmagovalec."



Asus M6800N

Asus je očitno še eno "multipraktik" podjetje, saj njihov asortiment zajema vse bolj pisano ponudbo.

Cena 379.500 SIT Proizvajalec Asus Testiranje omogočil JAE, 01 420 55 06

To seveda ni novost, vsaj kar zadeva notesnike ne. Asus si je priboril kar zavidljiv položaj na tem delu računalniškega trga.

Ergonomija M6800N ima klasično oblikovano in precej veliko tipkovnico, ki je dobro vpeta, tipke pa imajo celo precej velik hod, zaradi česar je delo kar prijetno. Na sprednjo stran postavljeni zvočniki niso najboljša ideja. Navdušila nas je odlična sledna ploščica, ki je prav idealno občutljiva, pa tudi pripadajoči gumbi so ravno prav trdi in odzivni. Notesnik je tudi prijetno tih, disk pa je postavljen pod monitor, tako da ne segreva zapestij po nepotrebnem.

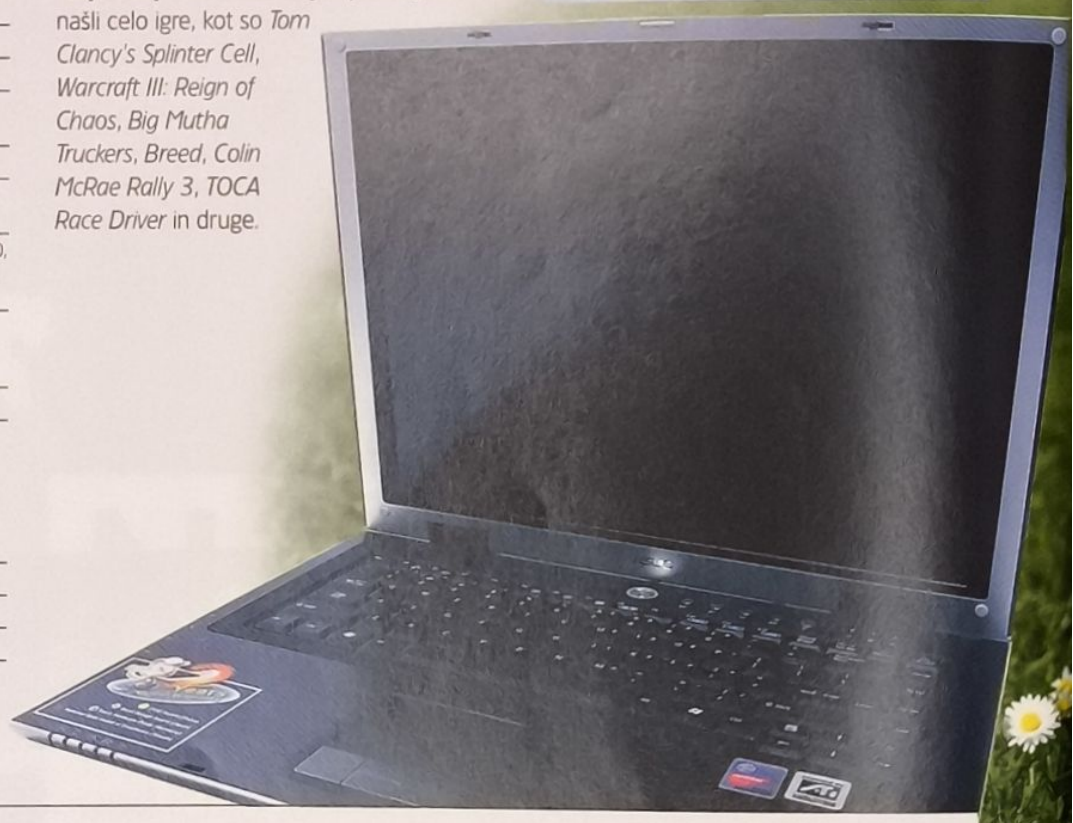
Zmogljivosti Po tej plati Asus ne zaostaja med najboljšimi na testu. Grafični čip ATI Radeon Mobility 9600 ima 64Mb lastnega pomnilnika, kar pomeni dobre multimedijske lastnosti. 40Gb trdega diska je danes že skorajda obvezni minimum, gigabitna mrežna kartica in vmesnik za brezžično omrežje pa sta prav tako že nujnost.

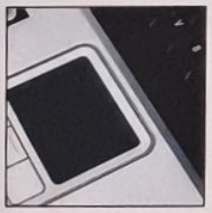
Priboljški Razen torbice se M6800 ne more pohvaliti s kakšnimi posebnimi dobrotami, je pa zavidanja vredna priložena programska oprema, saj boste poleg standardnih programov, kot so programi za zapisovanje CD-jev in multimedijski predvajalniki, našli celo igre, kot so *Tom Clancy's Splinter Cell, Warcraft III: Reign of Chaos, Big Mutha Truckers, Breed, Colin McRae Rally 3, TOCA Race Driver* in druge.

PODROBNOSTI

Procesor Intel Pentium-M, 1,5GHz
Pomnilnik 512Mb DDR
Trdi disk 40Gb
Grafični čip ATI Radeon Mobility 9600, 64Mb
Zaslon 15,1-palčni
Optični pogon DVD-ROM, CD-RW
Razširitvena mesta 4x USB 2.0, FireWire, PCMCIA, S-Video, VGA, LPT, čitalec kartic 3 v 1
Povezljivost Modem, gigabitna mrežna kartica, IrDA, WLAN 802.11b/g
Avtonomija 4,5h
Dodatno Torbica, *Tom Clancy's Splinter Cell, Warcraft III: Reign of Chaos, Big Mutha Truckers, Breed, Colin McRae Rally 3, TOCA Race Driver, GunMetal* in *Battle Engine Aquila*
Dimenzije 35,4 x 27,3 x 3,4cm
Teža 2,6kg
Na spletu www.asus.com

PCF 80% "Multimedijsko dobro podprt notesnik. Ne spreglejte ga."





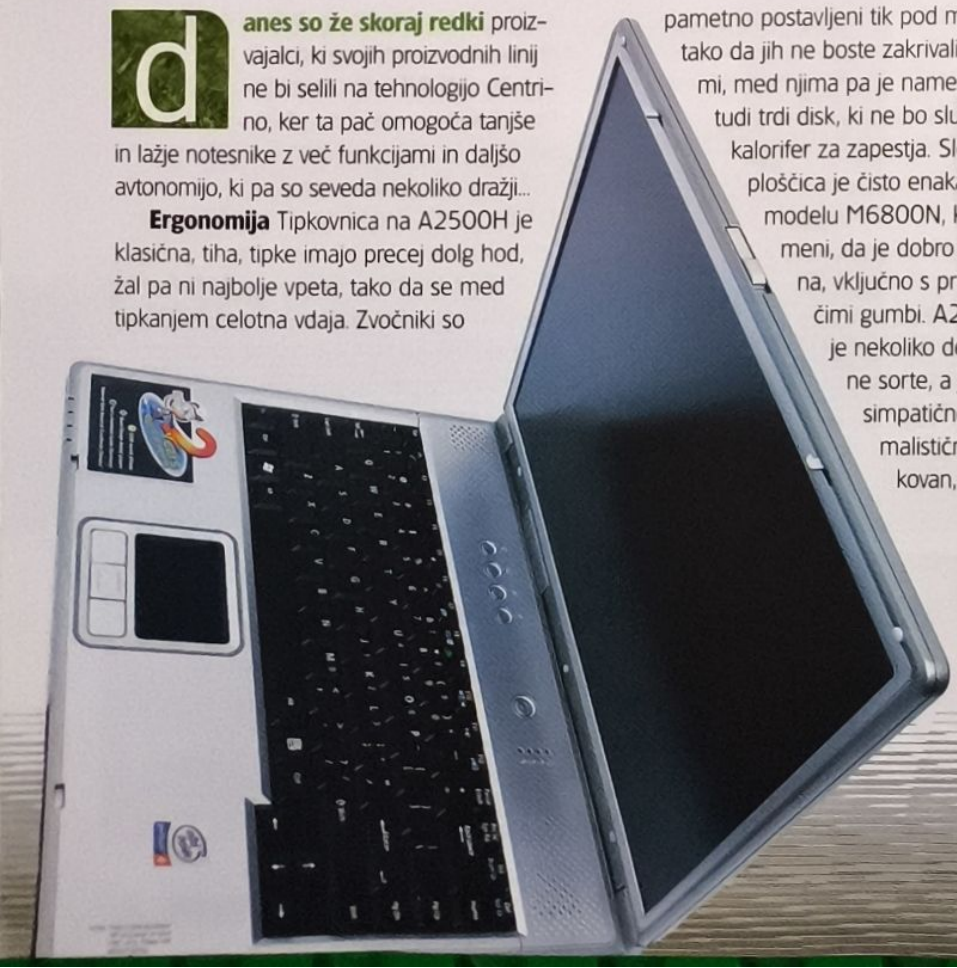
Asus A2500H

Asus se še ne bo popolnoma odpovedal klasičnim notesnikom brez tehnologije Centrino.

Cena 239.900 SIT Proizvajalec Asus Testiranje omogočil JAE, 01 420 55 06

Danes so že skoraj redki proizvajalci, ki svojih proizvodnih linij ne bi selili na tehnologijo Centrino, ker ta pač omogoča tanjše in lažje notesnike z več funkcijami in daljšo avtonomijo, ki pa so seveda nekoliko dražji...

Ergonomija Tipkovnica na A2500H je klasična, tiha, tipke imajo precej dolg hod, žal pa ni najbolje vpeta, tako da se med tipkanjem celotna vdaja. Zvočniki so pametno postavljeni tik pod monitor, tako da jih ne boste zakrivali z rokami, med njima pa je nameščen tudi trdi disk, ki ne bo služil kot kalorifer za zapestja. Sledna ploščica je čisto enaka kot pri modelu M6800N, kar pomeni, da je dobro odzivna, vključno s pripadajočimi gumbi. A2500H je nekoliko debelušne sorte, a je prav simpatično minimalistično oblikovan, brez odvečnih kičastih priveskov, kar samo dodatno podkrepi naše prepričanje, da gre za tipično delovni notesnik.



PODROBNOSTI

Procesor Intel Pentium 4, 2,8GHz
Pomnilnik 512Mb DDR
Trdi disk 40Gb
Grafični čip SiS M650 z deljenim pomnilnikom
Zaslon 15-palčni
Optični pogon DVD-ROM, CD-RW
Razširitvena mesta 5x USB 2.0, FireWire, PCMCIA, S-Video, VGA, LPT, čitalec kartic 3 v 1
Povezljivost Modem, mrežna kartica, IrDA
Avtonomija 4,5h
Dodatno Torbica
Dimenzije 32,8 x 27 x 2,7cm
Teža 3,3kg
Na spletu www.asus.com

Zmogljivosti Ta serija Asusovih notesnikov je zelo očitno prej namenjena delu kot zabavi. Sam procesor je že resda hiter, pa tudi sistemskega pomnilnika je dovolj, vendar je integriran grafični čip preprosto premalo zmogljiv za zahtevnejše aplikacije, pa še del sistemskega pomnilnika si prisvaja. Všeč pa nam je bilo dejstvo, da se A2500H ponaša s kar petimi vrati USB, ki so "strateško" razmeščena na desni in zadnji stranici, tako da priklop zunanjih naprav nikoli ne bo predstavljal večjega problema.

Priboljški Razen torbice in običajne programske opreme A2500H ne ponuja ničesar pretresljivega. Čitalec kartic 3 v 1 je dobrodošel, pogrešali pa smo možnost brezžičnega povezovanja, s katero se ponašajo notesniki s tehnologijo Centrino.

PCF 78% "P4 ima mogoče zveneče ime, a imamo raje Centrino."

Dell Latitude D505

Dell je delovni notesnik. Kot vidite, se globoko v nas skrivajo umetniške duše...

Cena 442.440 SIT Proizvajalec Dell Testiranje omogočil Alldea, 01 434 71 84

Dellovi notesniki imajo sloves robustnih in zmogljivih naprav, ki so dejansko namenjene delu. Zmogljivostno mogoče ni prvak, a po marsikateri lastnosti prekosi večino notesnikov na tem testu.

Ergonomija Prva odlična stvar pri tem notesniku je tipkovnica, ki bi jo človek najraje spulil z notesnika in jo uporabljal na namiznem računalniku. Tipke so velike, prožne in omogočajo udobno delo. Oblikovno je Latitude D505 precej minimalističen in že s tem kaže svojo naravo. Edina zamera gre temu, da je trdi disk nameščen na levo sprednjo stran notesnika, tako da je ta topel točno tam, kjer držite zapestje.

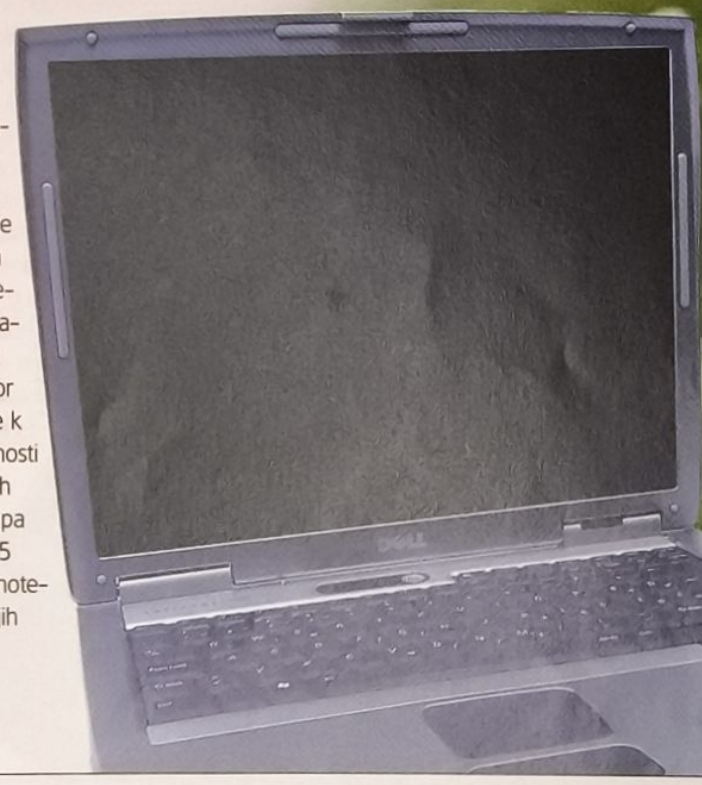
Zmogljivosti Po zmogljivostih spada Latitude D505 v zlato povprečje notesnikov na tem testu. Grafična kartica je Intelov čip Extreme Graphics, za katerega že vemo, da ni tako ekstremen, kot pove ime, pa tudi pomnilnik si deli s sistemom. Trdi disk je dovolj velik, da nikogar ne bo skrbelo, kam s podatki. Težav ne bo niti s povezljivostjo, saj ponuja notesnik vse možnosti, ki jih ponujajo ostali s tehnologijo Centrino, torej mrežno kartico in modem, infrardeči vmesnik in vmesnik Bluetooth in seveda vmesnik za brezžično povezavo po standardu 802.11g.

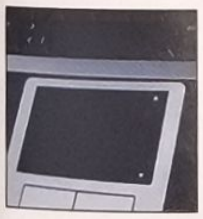
Priboljški Nekoliko pogrešamo kakšna dodatna vrata USB, saj so vključena le dvoja, je pa ta notesnik eden redkih, ki še ponujajo serijska vrata. Med pogrešanimi je tudi čitalec pomnilniških kartic, ki vsekakor veliko pripomore k sami funkcionalnosti notesnika. V vseh ostalih pogledih pa je Latitude D505 eden najboljših notesnikov, kar smo jih imeli priložnost testirati.

PODROBNOSTI

Procesor	Intel Pentium-M, 1,5GHz
Pomnilnik	512Mb DDR
Trdi disk	60Gb
Grafični čip	Intel Extreme Graphics, 64Mb deljenega pomnilnika
Zaslon	15-palčni, SXGA
Optični pogon	DVD-ROM, CD-RW
Razširitvena mesta	2x USB 2.0, FireWire, PCMCIA, S-Video, VGA, LPT, serijska vrata
Povezljivost	Modem, mrežna kartica, IrDA, Bluetooth, WLAN 802.11 b/g
Avtonomija	4,5h
Dodatno	Nič
Dimenzije	33,8 x 27,3 x 3,2cm
Teža	2,75kg
Na spletu	www.dell.com

PCF 80% "Dell za delovne ljudi. Temu primerno kvaliteten."





Gericom Select Advance

Gericom se v Evropi prav lepo vzpenja po prodajnih lestvicah.

Cena 315.900 SIT Proizvajalec Gericom Testiranje omogočil Anni, 01 583 99 99

V edno večjemu navdušenju nad Gericomovimi notesniki vsekakor prispeva znatno višja kvaliteta izdelave in vedno boljše zmogljivosti, ne nazadnje pa tudi ugodne cene.

Ergonomija Gericom Select spada med klasične notesnike, s katerimi je mogoče lepo delati. Tipkovnica je polne velikosti, dobro vpeta (česar ne bi mogli trditi za nekatere starejše modele), tipke so velike in se lepo vdajo na pritisk, sledna ploščica pa je velika in lepo odzivna. Trdi disk je postavljen pod zaslon, tako da je sprednji del notesnika lepo hladen. Dobra poteza je drsni del sledne ploščice, ki ga poznamo s HP-jevih notesnikov in omogoča resnično enostavno pomikanje po strani.

PODROBNOSTI

Procesor	AMD Athlon XP-M 2400+ (1,8GHz)
Pomnilnik	256Mb DDR
Trdi disk	40Gb
Grafični čip	Ge-Force FX-5250 64Mb deljenega pomnilnika
Zaslon	15,4-palčni, WXGA
Optični pogon	DVD+RW
Razširitvena mesta	3x USB 2.0, FireWire, PCMCIA, S-Video, VGA, LPT
Povezljivost	Modem, mrežna kartica, IrDA
Avtonomija	3h
Dodatno	Čitalec pametnih kartic
Dimenzije	34,5 x 28,2 x 39mm
Teža	2,9kg
Na spletu	www.gericom.com

Zmogljivosti AMD-ju se imamo zahvaliti, da so se morali proizvajalci notesnikov s tehnologijo Centrino potruditi in vgraditi vmesnik za brezžično povezavo po standardu 802.11g, da bi lahko obdržali tržni tempo, a ga ta notesnik ni bil deležen. Procesor je sicer nekoliko počasen, a za Pentiumom-M ne zaostaja veliko. Tisto, kar smo najbolj pogrešali, je nekoliko več pomnilnika, saj slednjega nikoli ni preveč, še posebej če pomislimo, da si sistem pomnilnik deli z grafično kartico. Pozitivna lastnost pa je vsekakor zapisovalnik DVD+R.

Priboljški Če smo čisto iskreni, smo od Gericoma pričakovali nekoliko več. Notesnik je sicer lepo oblikovan in robusten, a po ničemer ne izstopa. V bistvu malce lažemo, saj je cenovno izjemno ugoden in za ta denar bi bilo pretirano pričakovati veliko več.

PCF 75% "Ko bi posedoval še vmesnik za brezžično povezavo..."

HP nx7010

HP-ja nikomur ni potrebno posebej predstavljati, saj to podjetje marsikje postavlja standarde.

Cena 464.143 SIT Proizvajalec HP Testiranje omogočil DISS, 01 420 55 06

HP je notesnike deloma podedoval od Compaqa in uvedel nekaj zanimivih novosti. Pričujoči model je širokozaslonski notesnik, s katerim je veselje delati.

Ergonomija nx7010 je izjemno širok, kar pomeni, da ponuja veliko prostora za tipkovnico, ki spada med večje na testu, je pa res, da se je še vedno ne moremo prav navaditi. Najboljša lastnost tega notesnika je njegova sledna ploščica. HP ji je namreč pridružil drsno ploščico, ki olajša pomikanje po straneh, in gumb, s katerim lahko sledno ploščico enostavno izklopite. To je izjemno dobrodošla možnost, saj se vse prehitro zgodi, da se pomotoma dotaknete ploščice in kazalec premaknete na kakšno vse prej kot nepričakovano mesto.

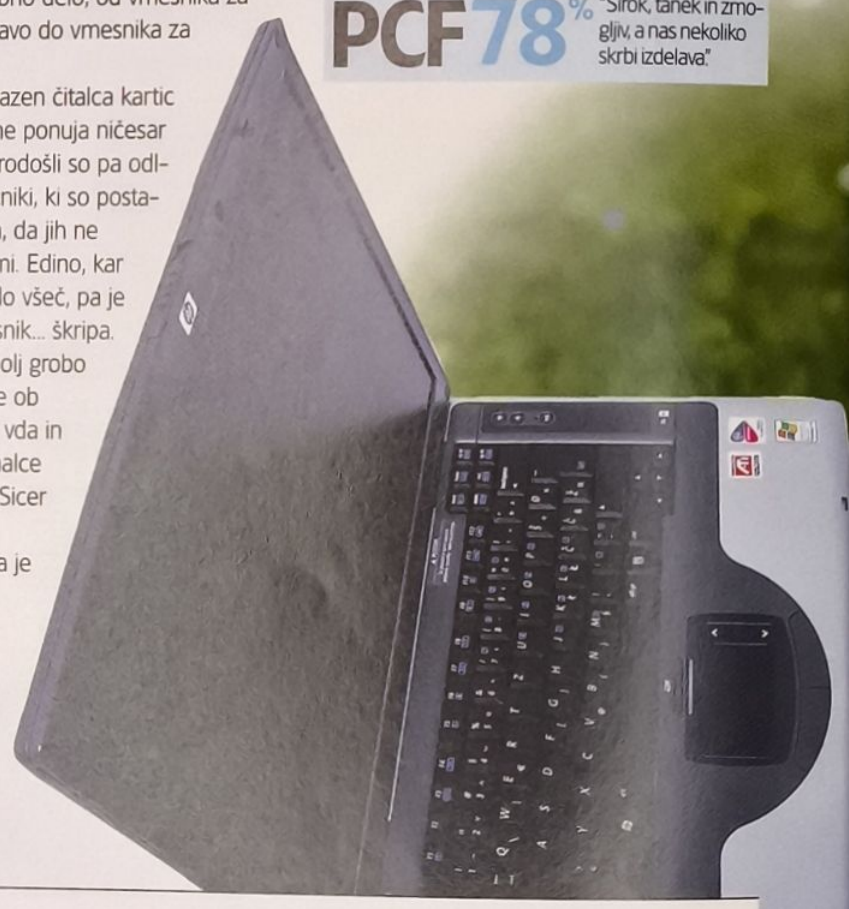
Zmogljivosti Z zmogljivostnega vidika spada nx7010 med najboljše na testu. Zmogljiv procesor, veliko pomnilnika in velik trdi disk so vedno dobrodošle lastnosti, vgrajen ATI-jev grafični čip pa ima lasten pomnilnik, kar pomeni, da pušča sistemskega lepo pri miru. Tudi s povezljivostnega vidika nx7010 nima težav, saj poseduje vse, kar je potrebno za resnično udobno delo, od vmesnika za brezžično povezavo do vmesnika za Bluetooth.

Priboljški Razen čitalca kartic SD ta notesnik ne ponuja ničesar posebnega, dobrodošli so pa odlični JBL-ovi zvočniki, ki so postavljeni pod zaslon, da jih ne zakrivate z rokami. Edino, kar nam pa res ni bilo všeč, pa je dejstvo, da notesnik... škripa. Če roke malce bolj grobo naslonite nanj, se ob straneh nekoliko vda in pri tem izpusti malce neprijeten zvok. Sicer ne gre za nič katastrofalnega, a je vseeno nekoliko moteče.

PODROBNOSTI

Procesor	Intel Pentium-M, 1,6GHz
Pomnilnik	512Mb
Trdi disk	60Gb
Grafični čip	ATI Radeon Mobility 9200, 32Mb
Zaslon	15,4-palčni WSXGA
Optični pogon	DVD+RW
Razširitvena mesta	3x USB 2.0, FireWire, PCMCIA, S-Video, VGA, LPT, čitalec kartic SD
Povezljivost	Bluetooth, WLAN 802.11 b/g
Avtonomija	4,5h
Dodatno	Nič
Dimenzije	35,5 x 25,4 x 3,4cm
Teža	2,95kg
Na spletu	www.hp.com

PCF 78% "Širok, tanek in zmogljiv, a nas nekoliko skrbi izdelava."



HP Compaq nx9005

No, ta notesnik pa je tipični primerek Compaqove odlične dediščine.

Cena 313.881 SIT Proizvajalec HP Testiranje omogočil DISS, 01 420 55 06

Compaq nx9005 zvesto sledi tradiciji odličnih notesnikov, ki so bili dolgo med najbolje prodajanimi na svetu. Prav tako je tipičen primer tega, da zna tudi AMD postavljati standarde v svetu notesnikov. Mogoče je res, da njihovi mobilni procesorji ne spadajo med najzmogljivejše, so pa pri AMD-ju prvi uspeli vgraditi vmesnik za brezžično povezavo po standardu 802.11 g.

Ergonomija S tega stališča je nx9005 skoraj identičen modelu nx7010, saj ima veliko udobno tipkovnico in precej veliko sledno ploščico, ki ji ne manjka drsna ploščica, prav tako pa poseduje gumb za izklop. Zvočniki so nameščeni tik pod zaslon, kar nam je seveda všeč, ker je mogoče glasbo poslušati tudi med delom, ne da bi bila glavnine zvoka deležna naša zapestja. Ni nam pa najbolj všeč, da je disk nameščen na sprednji levi strani, ker se ta nekoliko segreje, kar ni prijetno za dlani.

PODROBNOSTI

Procesor	AMD Athlon XP-M 2800 (2133MHz)
Pomnilnik	256Mb DDR
Trdi disk	40Gb
Grafični čip	Radeon IGP 320M, 64Mb deljenega pomnilnika
Zaslon	15-palčni, SXGA
Optični pogon	DVD-ROM, CD-RW
Razširitvena mesta	2x USB 2.0, FireWire, 2x PCMCIA, S-Video, VGA, LPT, serijska vrata
Povezljivost	Modem, mrežna kartica, IrDA, WLAN 802.11 b/g
Avtonomija	3h
Dodatno	Nič
Dimenzije	33 x 27,3 x 4cm
Teža	3,3kg
Na spletu	www.hp.com

Zmogljivosti S tega stališča nx9005 ne zaostaja za primerljivimi notesniki z Intelovimi procesorji, kar pa nam ni ravno dišalo pa je dejstvo, da ima le 256Mb pomnilnika, od katerega si kar do 64Mb deli z grafično kartico. Pa tudi ATI-jev čip Radeon IGP 320M ima znane težave s pretvorbo signala z izhoda S-Video na koaksialni vhod ali vhod SCART na drugih napravah, čeprav lepo deluje pri neposredni povezavi na S-Video.

Priboljški Vmesnik za brezžično povezavo je danes že skoraj nuja, zato ga ima tudi ta notesnik, najbolj pa seveda navdušuje možnost izklopa sledne ploščice. Drugih dodatkov notesnik nima, moramo pa pohvaliti kvaliteto izdelave, saj daje nx9005 vtis, da bi deloval tudi po tem, ko bi ga vrgli s česa res visokega.

PCF 81% "Robusten notesnik z odličnimi lastnostmi in možnostmi."

Dober nakup PCFormat Julij / 2004

Matsonic Eurone MS2137

Notesniki Eurone so novost na slovenskem trgu in radovedni smo bili, kaj nam imajo pokazati.

Cena 325.900 SIT Proizvajalec Eurone Testiranje omogočil Anni, 01 583 99 99

Naj vas ime ne zavede – ne gre za Matsonicov izdelek, temveč za izdelek krovne organizacije tega znanega proizvajalca osnovnih plošč, Eurone.

Ergonomija S tega vidika je Eurone popolnoma neizrazit. Tipkovnica je velika, dobro vpeta in prijetna za delo, sledna ploščica je dovolj občutljiva, kar velja tudi za pripadajoče gumbe. Zvočniki so nameščeni pod zaslon, kar nam je všeč, med njima pa se skriva trdi disk, kar nam je še bolj všeč. Optična enota je nekoliko nerodno nameščena na sprednji strani notesnika, tako da ni ravno idealno dostopna, sploh če notesnik držite v naročju, med delovanjem pa še segreje mesto, kjer običajno počiva vaše desno zapestje.

Zmogljivosti Tudi po tej plati Eurone ni nič posebnega, je pa daleč od tega, da bi bil slab. 1,5GHz procesor Pentium-M in 512Mb sistemskega pomnilnika zagotavljata delo brez težav, želeli bi si le grafične kartice, ki si pomnilnika ne bi sposojala od sistema. Glede na to, da imajo vsi novejši notesniki s tehnologijo Centrino vmesnike za brezžično povezavo po standardu 802.11g, smo tega pri Euronu kar pogrešali, saj podpira le standard 802.11b. Za povrh vsega pa je pogon DVD-ROM precej glasen in prav športno nastrojen, saj se med delovanjem le-tega trese cel notesnik.

Priboljški Na tem področju pa je Eurone precej siromašen. Razen čitalca kartic SD ne ponuja prav ničesar, kar bi morali posebej omeniti. No, razen samostojnega predvajalnika zvočnih datotek, katerega krmilni gumbi so nameščeni pod monitor, majhen zaslonček pa predvaja informacije o predvajanju.

PODROBNOSTI

Procesor	Intel Pentium-M, 1,5GHz
Pomnilnik	512Mb DDR
Trdi disk	40Gb
Grafični čip	Intel Extreme Graphics, 32Mb deljenega pomnilnika
Zaslon	15-palčni
Optični pogon	DVD-ROM, CD-RW
Razširitvena mesta	3x USB 2.0, FireWire, PCMCIA, S-Video, VGA, LPT, čitalec kartic SD
Povezljivost	Modem, mrežna kartica, IrDA, WLAN 802.11b
Avtonomija	3,5h
Dodatno	Ni
Dimenzije	32,6 x 27 x 3,4cm
Teža	2,68kg
Na spletu	www.eurone.com.tw

PCF 72% "Povprečno zmogljiv notesnik za kar primerno ceno."

Prestigio Nobile 516

Prestigiove simpatične monitorje smo vam že predstavili, sedaj pa so na vrsti še notesniki.

Cena 339.900 SIT Proizvajalec Prestigio Testiranje omogočil Asbis, 01 530 32 20

V bistvu bi notesnik Prestigio Nobile 516 še najbolje označili z besedno zvezo "bela stoenka". Gre namreč za notesnik, ki ne izstopa po čisto ničemer.

Ergonomija Tipkovnica notesnika je standardne velikosti, dobro vpeta, tipke so lepo odzivne, moti pa plastika, iz katere so izdelane. Ta je namreč modra in nekoliko prosojna, da se pod njo vidi vezje. Čeprav deluje precej robustno, pa vseeno ne izgleda najbolje. Zvočniki so nameščeni na sprednji del notesnika, kar nam ni najbolj všeč. Drugače je pa delo z njim prav prijetno in udobno.

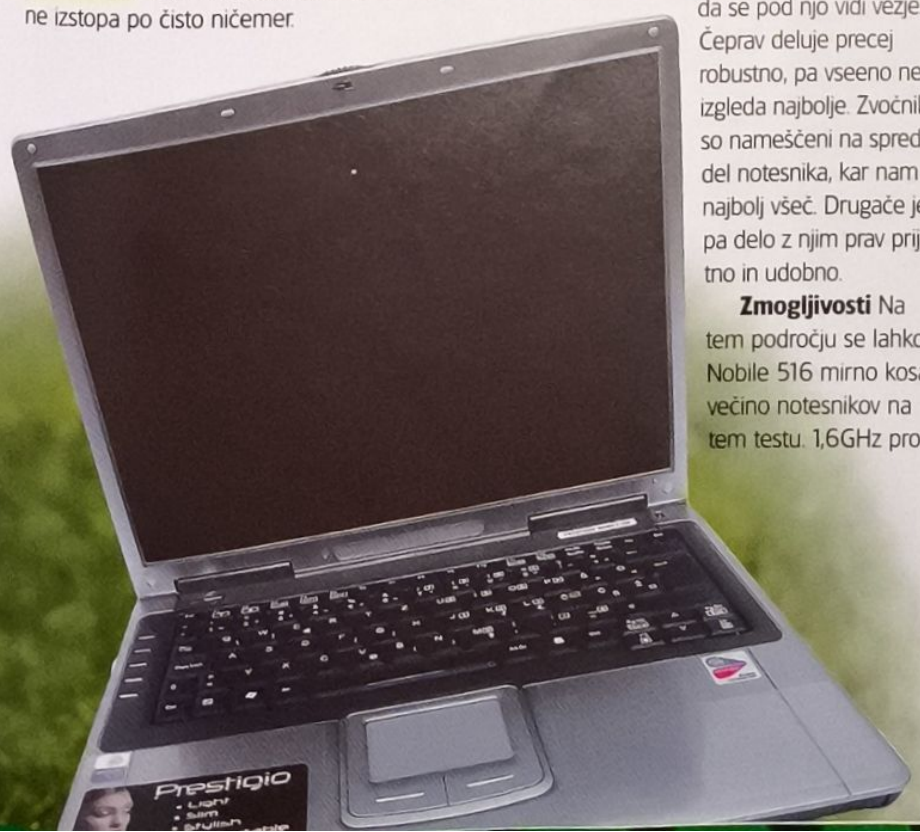
Zmogljivosti Na tem področju se lahko Nobile 516 mirno kosa z večino notesnikov na tem testu. 1,6GHz procesor Pentium-M je tako ali tako kos vsem nalogam, 60Gb diska pa je vsekakor dovolj. Pogrešamo le več sistemskega pomnilnika, saj je 256Mb danes skrajni minimum, še posebej če pomislimo, da si ga do 32Mb deli z grafičnim čipom Intel Extreme Graphics. Slednji seveda ne spada med najboljše, tako da je očitno, da Nobile 516 prvenstveno ni namenjen zabavi, temveč resnemu delu.

Priboljški Čitalec kartic 3 v 1 je dobrodošel dodatek, nekoliko pa smo pogrešali vmesnik za Bluetooth, ki bi močno olajšal sinhronizacijo naprav, kot so dlančniki in mobilni telefoni. Vmesnik za brezžično omrežje je seveda vgrajen, saj gre za notesnik s tehnologijo Centrino, gre pa za vmesnik po standardu 802.11g (seveda združljiv nazaj s standardom 802.11b). Gre torej za prav simpatičen notesnik, ki mu manjka le nekoliko več pomnilnika.

PODROBNOSTI

Procesor	Intel Pentium-M, 1,6GHz
Pomnilnik	256Mb DDR
Trdi disk	60Gb
Grafični čip	Intel Extreme Graphics, 32Mb deljenega pomnilnika
Zaslon	15-palčni XGA
Optični pogon	DVD-ROM, CD-RW
Razširitvena mesta	3x USB 2.0, FireWire, PCMCIA, VGA, S-Video, LPT, čitalec kartic 3 v 1
Povezljivost	Modem, mrežna kartica, IrDA, WLAN 802.11b/g
Avtonomija	4,5h
Dodatno	Nič
Dimenzije	32,6 x 27 x 3,4cm
Teža	2,68kg
Na spletu	www.prestigio.biz

PCF 73% "Povprečnost na vseh področjih."



Prestigio Nobile 517

Drugi Prestigiov notesnik na testu se je vsekakor bolje odrezal.

Cena 389.900 SIT Proizvajalec Prestigio Testiranje omogočil Asbis (01) 530 32 20

Vsekakor moramo povedati, da Prestigiova paleta notesnikov še zdaleč ni skopa, ta model nas je pa vsekakor bolj prepričal kot prejšnji.

Ergonomija Oblikovno je Nobile 517 čisto enak modelu 516, kar pomeni, da ima tudi ta prosojne modre tipke, ki nam niso bile najbolj všeč. Sama tipkovnica sicer ni napačna in omogoča udobno delo, a zaradi videza ne daje ravno občutka robustnosti. Veliko proizvajalcev notesnikov je pred časom eksperimentiralo z belimi tipkovnicami, a so si po večini premislili prav zato, ker niso dajale občutka, da so dovolj robustne. Tudi tukaj so zvočniki nameščeni na sprednji del, kar nam ni najbolj pri srcu.

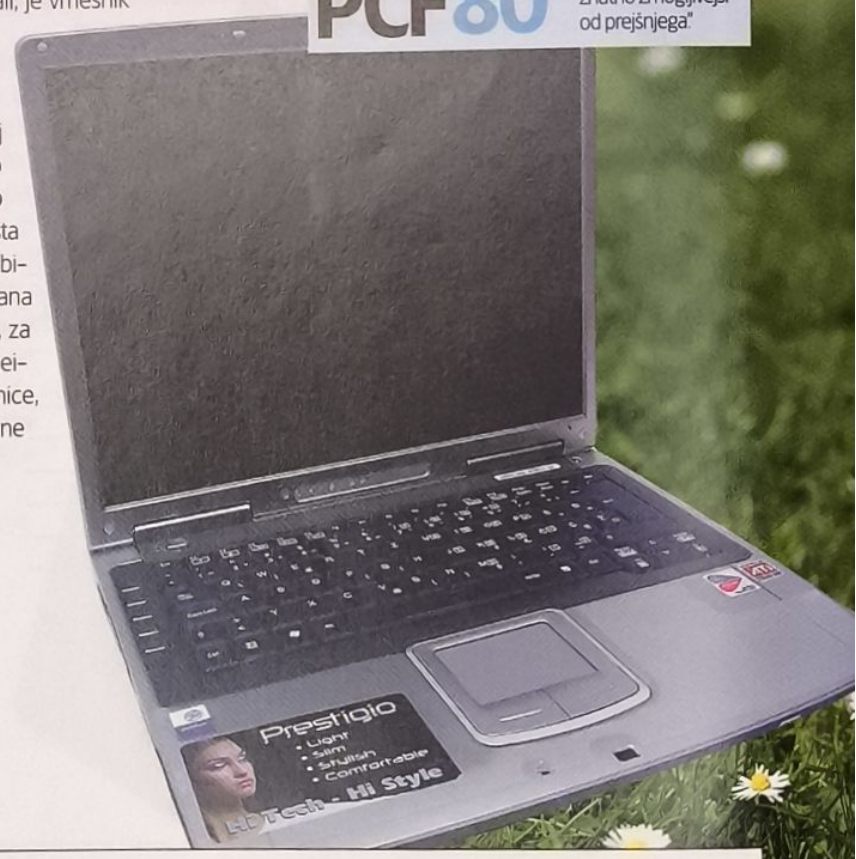
Zmogljivosti Na tem področju pa se Nobile 517 prav dobro izkaže. Procesor je sicer enak kot pri prej opisanem modelu, ima pa 512 Mb sistemskega pomnilnika, ki ga ne odstopa grafičnemu čipu. Ta je ATI-jev odlični Radeon Mobility 9600 in ima kar 64Mb lastnega pomnilnika, zato bo primeren tudi za kakšno igro ali dve, za shranjene položaje v teh pa bo 60Gb diska več kot dovolj.

PODROBNOSTI

Procesor	Intel Pentium-M, 1,6GHz
Pomnilnik	512Mb DDR
Trdi disk	60Gb
Grafični čip	ATI Radeon Mobility 9600, 64Mb
Zaslon	15-palčni XGA
Optični pogon	DVD-ROM, CD-RW
Razširitvena mesta	3x USB 2.0, FireWire, PCMCIA, VGA, S-Video, LPT, čitalec kartic 3 v 1
Povezljivost	Modem, mrežna kartica, IrDA, WLAN 802.11 b/g
Avtonomija	4,5h
Dodatno	Nič
Dimenzije	32,6 x 27 x 3,4cm
Teža	2,68kg
Na spletu	www.prestigio.biz

Priboljški Edino, kar smo pri tem notesniku pogrešali, je vmesnik za Bluetooth, na vseh ostalih področjih pa ne zaostaja za veliko bolj znano in priznano konkurenco. Kljub prvemu vtisu pa sta oba notesnika Nobile kvalitetno izdelana in dokaj robustna, za povrh pa, razen neimpresivne tipkovnice, pravzaprav sploh ne izgledata slabo.

PCF 80% "Veliko boljši in znatno zmogljivejši od prejšnjega."



Toshiba Tecra M2

Pregovorna Toshibina kvaliteta je vidna tudi pri tem modelu, ki je tudi najmanjši na testu.

Cena 567.864 SIT Proizvajalec Toshiba Testiranje omogočil Inea, 01 513 81 00

Toshibini notesniki so znani predvsem po dvojem: po precej zasoljeni ceni in izjemni kvaliteti izdelave. Tecra M2 se temu slovesu ni izneverila.

Ergonomija M2 je najmanjši notesnik na tem testu, saj ima le 14,1-palčni zaslon, ta pa v bistvu narekuje dimenzije celotnega notesnika. Če ste sedaj pomislili, da je ta notesnik zato kaj manj prijeten za delo, bi pa pošteno udarili v temo. Tipkovnica je standardnih dimenzij, odlično vpeta in prijetno odzivna, pa tudi prostora za zapestja je dovolj. Dobra ideja je sledna kroglica sredi tipkovnice za vse, ki jim sledne ploščice niso pri srcu, za povrh pa je mogoče ploščico tudi izklopiti.

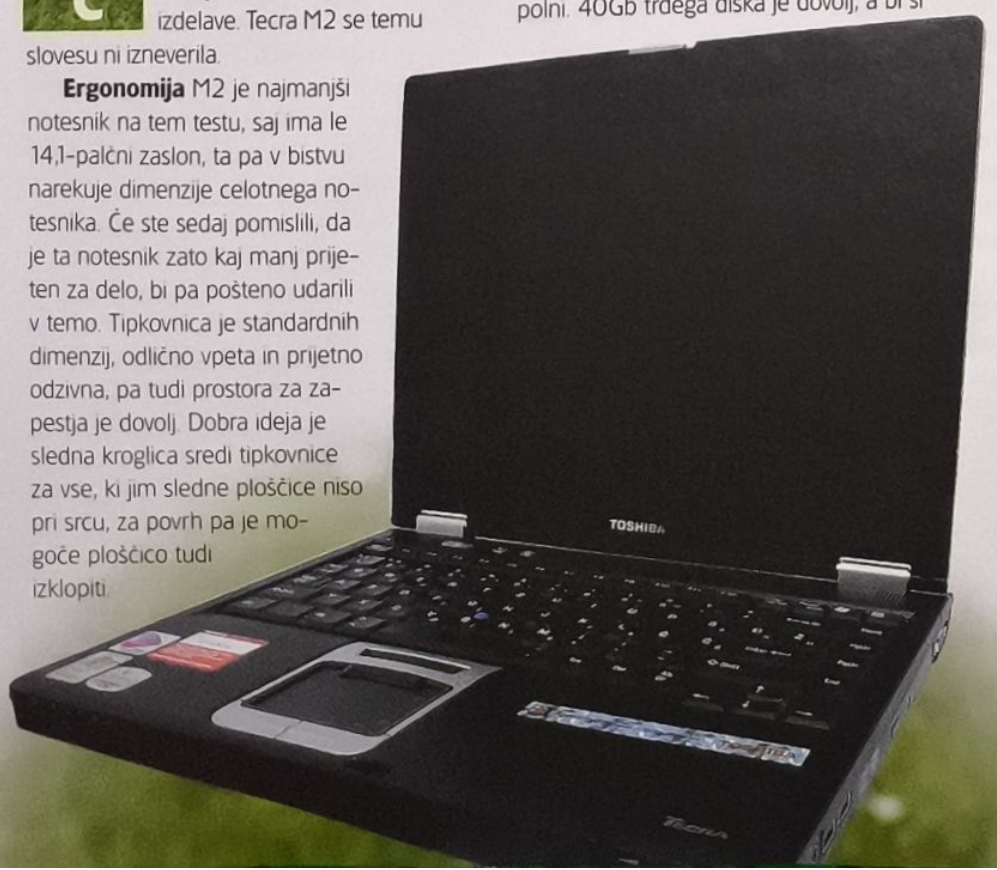
Zmogljivosti 1,5GHz procesor Pentium-M je čisto dovolj za normalno delo, 512Mb sistemskega pomnilnika pa celoto lepo dopolni. 40Gb trdega diska je dovolj, a bi si vseeno želeli nekoliko več, dobra lastnost pa je, da ima Tecra M2 nVidiin grafični čip GeForce FX Go 5200 s 64Mb lastnega pomnilnika, tako da ga ne odžira sistemu. Kar zadeva povezljivost M2 nima težav, saj so vgrajeni čisto vsi vmesniki, od modema do vmesnika za brezžično povezavo po standardu 802.11 g. Kot pri HP-jevih notesnikih je tudi tukaj dobrodošla možnost, da lahko vse brezžične vmesnike izklopite samo s pritiskom na gumb.

PODROBNOSTI

Procesor	Intel Pentium-M, 1,5GHz
Pomnilnik	512Mb DDR
Trdi disk	40Gb
Grafični čip	GeForce FX Go 5200, 64Mb
Zaslon	14,1-palčni, XGA
Optični pogon	DVD-ROM, CD-RW
Razširitvena mesta	2x USB 2.0, FireWire, 2x PCMCIA, VGA, S-Video, LPT, čitalec kartic SD
Povezljivost	Modem, mrežna kartica, IrDA Bluetooth, WLAN 802.11 b/g
Avtonomija	4h
Dodatno	Sledna kroglica, torbica
Dimenzije	31,4 x 25,9 x 31,5mm
Teža	2,26kg
Na spletu	www.toshiba.com

Priboljški Nosilna torba je vsekakor dobrodošel dodatek, saj je notesnik v prvi vrsti namenjen prav prenašanju, čitalec kartic SD pa dodatno poveča funkcionalnost notesnika. Ker je M2 majhen in lahek, je tudi primernejši za prenašanje kot nekateri večji modeli, je pa kljub manjšim dimenzijam robusten in kvalitetno izdelan.

PCF 79% "Toshiba očitno ne zna narediti slabega notesnika."



PCFRazsodba

Izstopali so mnogi, a je le eden zavzel posebno mesto.

Če smo čisto iskreni, je bil tokratni supertest eden bolj kompliciranih, ko je bil čas, da določimo zmagovalca. Po zmogljivostih so si testirani notesniki vse preveč podobni, da bi jih bilo mogoče razločevati po tem kriteriju, zato so prevladali dodatki, ki jih ponujajo. In prav na tem področju nas je Acerjev TravelMate najbolj prepričal. Kup priključnih mest, čitalca pomnilniških in pametnih kartic ter zanimivo oblikovana tipkovnica so prevesili tehtnico na njegovo stran. **PCF**

Notesniki

	ACER ASPIRE 2012WLCI	ACER TRAVELMATE 8003LMI	ASUS M6800N	ASUS A2500H	DELL LATITUDE D505	GERICOM SELECT ADVANCE
Procesor	Pentium-M, 1,5GHz	Pentium-M, 1,6GHz	Pentium-M, 1,5GHz	Pentium 4, 2,8GHz	Pentium-M, 1,5GHz	AMD XP-M 2400+ (1,8GHz)
Pomnilnik	512Mb DDR	512Mb DDR	512Mb DDR	512Mb DDR	512Mb DDR	256Mb DDR
Trdi disk	40Gb	60Gb	40Gb	40Gb	60Gb	40Gb
Grafični čip	ATI Radeon Mobility 9700, 64Mb RAM	ATI Radeon Mobility 9700, 64Mb	ATI Radeon Mobility 9600, 64Mb	SiS M650 z deljenim pomnilnikom	Intel Extreme Graphics, 64Mb deljenega pomnilnika	GeForce FX-5250 64Mb deljenega pomnilnika
Zaslon	15,4-palčni, SXGA	15,4-palčni, SXGA	15,1-palčni	15-palčni	15-palčni, SXGA	15,4-palčni, WXGA
Optični pogon	DVD, CD-RW	DVD+RW	DVD-ROM, CD-RW	DVD-ROM, CD-RW	DVD-ROM, CD-RW	DVD+RW
Avtonomija	5ur	5ur	4,5h	4,5h	4,5h	3h
Ocena	79%	84%	80%	78%	80%	75%

	HP NX7010	HP COMPAQ NX9005	MATSONIC EURONE MS2137	PRESTIGIO NOBILE 516	PRESTIGIO NOBILE 517	TOSHIBA TECRA M2
Procesor	Pentium-M, 1,6GHz	Athlon XP-M 2800	Pentium-M, 1,5GHz	Pentium-M, 1,6GHz	Pentium-M, 1,6GHz	Pentium-M, 1,5GHz
Pomnilnik	512Mb	256Mb DDR	512Mb DDR	256Mb DDR	512Mb DDR	512Mb DDR
Trdi disk	60Gb	40Gb	40Gb	60Gb	60Gb	40Gb
Grafični čip	ATI Radeon Mobility 9200, 32Mb	Radeon IGP 320M,64Mb deljenega pomnilnika	Intel Extreme Graphics, 32 Mb deljenega pomnilnika	Intel Extreme Graphics, 32 Mb deljenega pomnilnika	ATI Radeon Mobility 9600, 64Mb	GeForce FX Go 5200, 64Mb
Zaslon	15,4-palčni WSXGA	15-palčni, SXGA	15-palčni	15-palčni XGA	15-palčni XGA	14,1-palčni, XGA
Optični pogon	DVD+RW	DVD-ROM, CD-RW	DVD-ROM, CD-RW	DVD-ROM, CD-RW	DVD-ROM, CD-RW	DVD-ROM, CD-RW
Avtonomija	4,5h	3h	3,5h	4,5h	4,5h	4h
Ocena	78%	81%	72%	73%	80%	79%

Najboljši skenerji

Digitalne fotografije namesto starih posnetkov.

Iščemo naslednje lastnosti: natančnost in barvno reprodukcijo, izrazitost celotnega razpona tonov in ostrino brez neželenih lastnosti slike.

Epson Perfect 1670 Photo 43.080 SIT
Epson >> www.epson.com
Neverjetna kvaliteta skeniranja in presenetljivo dobri rezultati pri obdelavi vseh vrst slik. 1670 Photo je predober za svojo ceno.

Canon CanoScan 5200F 39.900 SIT
Canon >> www.canon.com
Canonov skener srednjega razreda nudi spektakularne rezultate z dobro definicijo tako živih, kot bolj nežnih barvnih odtenkov.

Epson 3170 Photo 90.000 SIT
Epson >> www.epson.com
Na področju kvalitete Epson 3170 prehiti CanoScan 5000F, vendar ne toliko, da bi upravičil toliko višjo ceno.

Canon LiDE 80 Ok. 46.000 SIT
Canon >> www.canon.com
Super majhen in sploh ne potrebuje dodatnega napajanja, vseeno pa nudi rezultate, ki se lahko kosajo z večjimi brati.

HP Scanjet 4600 52.531 SIT
HP >> www.hp.com
Kvaliteta skeniranja je zelo dobra, ampak tisto, kar naredi 4600 nekaj posebnega, je ločljiva površina za skeniranje, ki jo lahko poveznete neposredno preko delov večje slike.

Najboljše MFD

En komplet za vsa opravila.

Poleg dobrih lastnosti skeniranja in tiskanja iščemo tudi uporabnost brez računalnika in preprost nadzor fotokopiranja, vključno z nastavljanjem kvalitete in povečave.

Epson Stylus RX-500 99.480 SIT
Epson >> www.epson.com
Poleg popolnih kopij fotografij RX-500 uporablja 6-barvno tiskanje, visoko kvaliteto skeniranja in dobre lastnosti tiska.

HP PSC 2410 98.802 SIT
HP >> www.hp.com
Dobro se znajde v vlogi faksa in fotokopirnega stroja, poleg tega pa vpeljuje tudi barvni LCD za tiskanje fotografij s pomnilniških kartic.

Epson Stylus CX5400 49.900 SIT
Epson >> www.epson.com
Zaradi preprostih kontrol je to napravo užitek uporabljati, ločene barvne kartuše pa pomagajo varčevati. Škoda, da so le štiri.

Canon MP390 Ok. 67.000 SIT
Canon >> www.canon.com
Ta naprava je lahko samostoječ barvni faks, ima pa tudi čitalec kartic in PictBridge za povezavo z enako mislečimi digitalnimi fotoaparati.

HP PSC 2175 57.114 SIT
HP >> www.hp.com
Sicer brez sposobnosti faksiranja svojega sorodnika PSC 2410, vseeno pa vsebuje čitalec kartic z neposrednim tiskanjem fotografij in priročno nastavljanje hitrosti fotokopiranja.

Najboljši predvajalniki MP3

Če imate radi glasbo, je predvajalnik datotek MP3 za vas nujnost. Nič drugega vam ne da možnosti, da nosite svojo celotno glasbeno zbirko v hlačnem žepu. Sami si ne predstavljamo življenja brez njega.

Trg predvajalnikov MP3 je eksplodiral v zadnjih 18 mesecih, tako da lahko najdete predvajalnik za vsako denarnico in vsako priložnost. Pravzaprav je ponudba skorajda prevelika. In tu na sceno stopi *PCF*. Ponujamo vam seznam najboljših, narejen na podlagi kvalitete zvoka, preprostosti uporabe in kvalitete izdelave. In zdaj, ko proizvajalci vedno bolj množično tlačijo v te naprave trde diske, nas je zanimalo tudi, kako se ti obnesejo kot prenosni nosilci podatkov: je mogoče prenašati datoteke brez namestitve gonilnikov in ali bodo majhni trdi diski preživeli vsa mučenja? Takšne malenkosti ločijo dobre od zares odličnih.

iPod 94.900 SIT
15GB+ >> Apple >> www.apple.com
Čeprav nam ni všeč ideja, da bo na račun tega priporočila žep Applovega direktorja še debelejši, si ne moremo pomagati – iPod je kljub svoji častitljivi starosti še vedno zakon. Sicer drag zakon, ampak kvaliteta pač ima svojo ceno. Odslej lahko ta superiorni predvajalnik MP3 datotek kupite tudi v Sloveniji.

iPod mini Ok. 72.000 SIT
4GB >> Apple >> www.apple.com
Najlepši in najbolj natančno izdelan predvajalnik MP3 datotek na tržišču? Mi že mislimo tako. Vsekakor gre za konkreten korak naprej od dolgočasne bele barve originala. Slaba stran je omejena kapaciteta glede na dokaj visoko ceno. Brez dvoma najboljši microdrive predvajalnik.

MuVo TX 42.000 SIT
256MB >> Creative >> www.creative.com
Če gre zaupati oceni našega Gregorja, ta predvajalnik izgleda kot tampon za robote. Kljub temu gre za izboljšavo zmagovalca našega supertesta iz prejšnje številke PCFormata. Pohvali se lahko še z zelo priročnim snemalnikom zvoka in hitrim prenosom podatkov preko vrat USB 2.0.

Xelo MP3 Player Deluxe 22.340 SIT
128Mb >> MS Industrial >> www.assmann244.at
Povsem generičen predvajalnik, ki pa nam je bil simpatičen zaradi kupa drobnih dobrot. Najslajša med njimi je gotovo zajemanje zvoka, ki ne poteka nujno samo preko mikrofona. Tudi kvaliteta predvajanja zajetega zvoka je na visoki ravni, so pa nizki toni pri višjih jakostih nekoliko porazgubljeni.

Sony ICD-SX20 47.990 SIT
32Mb >> Sony >> www.sonystyle.com
Pravzaprav niti ne gre za klasičen predvajalnik datotek MP3, na kar namiguje že nizka kapaciteta prostega pomnilnika. SX20 je v prvi vrsti odličen diktafon, ki spravi vase tudi do 695 minut govora. Proizvajalec je predvajalniku priložil tudi uporabno programsko opremo za prenašanje in urejanje zvočnih datotek.

Zen Xtra 87.000 SIT
30GB+ >> Creative >> www.creative.com
Izvirni Zen je sedaj sicer že v pokoju, je bil pa prvi predvajalnik s trdim diskom, ki se je lahko postavil ob bok Applu in njegovemu iPodu. Tam z daljinskim krmilnikom, radiem in snemalnikom zvoka ostaja še danes. Njegova novejša različica ima večji zaslon in večji trdi disk.

Sweex Vogue 27.500 SIT
256Mb >> Sweex >> www.sweexeurope.com
Oblikovno in predvsem cenovno zelo zanimiv izdelek. Kvaliteta predvajanja je na solidni ravni, čeprav basi niso med najizrazitejšimi, visoki toni pa pri višjih jakostih dokaj hitro opešajo. Prav razveseljiv je dodatek radijskega sprejemnika, ki začuda ne izgubi signala že za prvim drevesom.

Sony NW-MS70D Ok. 75.000 SIT
256MB >> Sony >> www.sony.com
Na prvi pogled je težko določiti, za kaj sploh gre, vendar morate imeti radi njegovo futuristično zasnovo. Vsi ostali predvajalniki se lahko skrijejo pred njim, ko začnemo govoriti o kvaliteti izdelave. Zaslon je majhen, vendar je vmesnik odličen – preprost za uporabo in zelo berljiv. Uporablja Sonyjev format ATRAC.

Audio Steno MS400 23.625 SIT
256Mb >> Apacer >> www.apacer.com
Na pogled precej zabaven predvajalnik zvočnih datotek je tale cenovno ugoden Apacerjev model. Ob nakupu dobite v paketu namreč še priključno postajo z miniaturnimi zvočniki, ki vse skupaj spremenijo v nekakšen mini glasbeni stolp. Škoda, da je mogoče kapaciteto povečati le z dragimi Memory Sticki.

Creative Rhomba 46.500 SIT
256Mb >> Creative >> www.creative.com
Kljub dokaj visoki ceni nas je tale majhna Creativova igračka očarala. Malo zaradi simpatične oblike, v glavnem pa zaradi odličnega zvoka, ki se ne pokvari ne pri visokih ne pri nizkih tonih. Drobna posebnost Rhombe je, da zna snemati radijski signal. Pomanjkljivosti sta slušalke in šibka baterija.

>> NAŠ IZBOR... Projektorji

Benq PB2220 490.320 SIT
Razmeroma glasen in oblikovno ne ravno najelegantnejši projektor DLP se odkupi s kvaliteto slike, predvsem s kontrastom.

Toshiba TLP-T70M 740.400 SIT
Glede na to, da gre za projektor LCD, ima tale Toshiba precej dobre lastnosti. Še posebej navdušujoča je izjemna svetilnost.

NEC LT240 869.900 SIT
Sicer drag, a temu primerno odličen projektor. Tehnologija DLP, ostra in jasna slika, navdušujoči toni kože. Odlična izbira.

Philips bCool XG1 556.800 SIT
Prenosnost, vrhunska kvaliteta slike in dobra svetilnost so glavni aduti XG1. Je tudi dovolj pameten, da zna varčevati z žarnico.

Najboljše prvoosebne strelske igre

PC je baje igričarska platforma za razmišljujoče ljudi. Zakaj hudiča pa imamo potem toliko odličnih iger, kjer je glavna naloga basanje svinca v betice grdih ljudi?

Neusmiljeni kot smo, smo vrgli tako enoigralske kot večigralske prvoosebne strelske igre v en sam ring in naj se vidi, kdo je kdo. Zmagovalce je določila količina zabave ob igranju, ne glede na to, ali se boriš proti živim nasprotnikom ali računalniku. Dobro se zavedamo velike razlike med online in običajnim igranjem, na koncu pa smo se odločili za deseterico, ki prinaša najbolj zabavno odstranjevanje nasprotnikov s strelnim orožjem. Dodatno pravilo je, da upoštevamo samo po en primerek iz vsake serije, zaradi česar je nekaj favoritov odpadlo. Imamo pravico na vrh deseterice postaviti igro, ki je stara svojih šest let? Če vam povemo naravnost, mislimo, da je še vedno najboljši predstavnik svoje zvrsti. Stavkajte na našem forumu, če se ne strinjate...

Half-Life
Vivendi >>http://games.sierra.com/games/half-life
A je tako zelo narobe ljubiti igro, tudi ko ta pride v leta? Marsikdo se ne bo strinjal, ampak v naših očeh je *Half-Life* iz leta 1998 še vedno najboljša prvoosebna strelska igra vseh časov. Namig – namestite paket High Def iz nedodelanega dodatka *Blue Shift* in igra bo delovala presenetljivo moderno.

Battlefield 1942
EA >> www.battlefield1942.com
In zakaj ne *Battlefield Vietnam*? Ker je preveč podobna, hrepeni po popravkih in ker gromozansko število uporabnikov naredi starejši *1942* še vedno za prvo izbiro vseh, ki iščejo strateško, ekipno, spletno in zgodovinsko podprto nasilje. Zaenkrat. Odpravki hroščev in napoved *Battlefielda 2* bi lahko to spremenila.

Far Cry
Ubi Soft >> www.farcry-thegame.com
Res škoda za tiste mutante, a kljub temu gre za igro, ki je premaknila tehnološko letvico še nekaj centimetrov višje. Lep, svoboden in poln vzdušja, *Far Cry* resnično začenja novo obdobje v svojem žanru. Verno, da je veliko njegovih delov bolj predstavitev tehnologije kot kar koli drugega, a je vseeno impresivna reč.

Doom 2
Activision >> www.idsoftware.com
Aaa, sladek vonj zgodovine. Medtem ko je prvi *Doom* praktično lastnoročno ustvaril celoten žanr in igral na karte groze in napetosti, se je *Doom II* odločil, da bo malce prismuknjen. Dobesedno neumno število sovragov in fantastično noro oblikovane stopnje naredijo to igro igralno tudi v današnjem času modernih grafičnih kartic.

Counter-Strike
Vivendi >> www.counter-strike.net
Medtem ko se enoigralska različica *Condition Zero* na vse pretege trudi umazati njegovo ime, obstaja zelo dober razlog, zakaj je *CS*, prvotno mod za *Half-Life*, še vedno številka ena online streljanja. Tam zunaj ne boste našli česa tako organskega – dejstvo, da se igralci tako spretno prilagajajo in izkoriščajo nove različice, je kar malo strašljivo.

Call of Duty
Activision >> www.callofduty.com
Medtem ko je *Medal of Honor: Allied Assault* položil neka osnovna pravila, je *CoD* zgradil na njihovi osnovi nekaj resnično fenomenalnega. Mislili smo že, da smo se naveličali variacij na drugo svetovno vojno, ampak tale nas je presenetila s svojo domiselnostjo in napetostjo. Vseeno je zdaj že čas, za novo časovno obdobje.

Unreal Tournament 2004
Atari >> www.unrealtournament.com
Naš strah pred izidom novega dela serije *Unreal Tournament* v tako kratkem času se je izkazal za neutemeljenega. Poleg klasične ponudbe divje večigralske akcije, se je način Onslaught s svojimi vozili izkazal za neverjetno pridobitev. Poleg njega seveda ni izostala kopica ostalih načinov igranja, med katerimi bo vsakdo našel svojega.

Thief 3 The Metal Age
Eidos >> www.eidosinteractive.com
Na seznam smo morali dati tudi en relativno nenasilen naslov. *Thief 3* je pridno gradil na izvirni zasnovi svojih predhodnikov in njunega skrivanja po sencah ter dodal nekaj sebi lastnih dobrot. Poglejte si opis v tej številki izpod prstov Tomaža Bartolja in preberite, zakaj se lahko kosa s *Splinter Cell*.

Wolfenstein: Enemy Territory
Activision >> www.splashdamage.com
Return to Castle Wolfenstein nam je bil sicer všeč, vendar je zaradi brezzveznih zombijev izgubil bitko z *Medal of Honor*. Zato pa nas je njegova brezplačna predelava *Enemy Territory* toliko bolj prepričala. Pa še brezplačna je. Poleg tega, da je brezplačna, vsebuje tudi elemente igranja vlog in kampanje. In brezplačna je.

Halo: Combat Evolved
Microsoft >> www.microsoft.com/games/halo
Veliko ljudi je z zaničevanjem spremljalo izid igre *Halo* na PC-jih. Navsezadnje je obstajala na Xboxu že dve leti. Vseeno pa ne gre spregledati odlične umetne inteligence, uporabnih prijateljskih likov, bitk z vozili, omejeno uporabo orožja in inovativen pristop do zdravljenja. Marsikaj od tega ne diši več po novem, ne pozabite pa, kje ste to videli prvič.

Najboljši zvočniki

PCFormat nastaja ob zvokih glasbe.

Moč, ki vam zatrese kolena in pozlačeni konektorji ganejo tudi nas. Vendar pa nas pri iskanju ultimativnega filmskega in igričarskega užitka zanima predvsem končni produkt zvočnikov – sam zvok. Vse zvočne sisteme smo dobro namučili z glasbo, filmi in igrami in sestavili seznama najboljših.

Najboljši prostorski zvočniki

Bistveni del vsakega domačega kina.

Gigaworks S750 118.800 SIT
Creative >> www.creative.com
70 vatov za vsak satelit in 210 vatov za nizkotonec – ko boste slišali, česa je Creativov sistem zmožen, vam bodo odpovedali notranji organi.

Promedia 5.1 130.000 SIT
Klipsch >> www.klipsch.com
Po 60 vatov na satelite, ki jim dela družbo 200 vatni nizkotonec. Majhen minus so neizraziti srednji toni.

Videologic ZXR-550 28.400 SIT
Pure Digital >> www.videologic.com
Kljub skrajno nizki ceni tale komplet zmore proizvesti presenetljivo lep zvok in vključuje dodatke za lažje montiranje na steno.

Z-680 120.000 SIT
Logitech >> www.logitech.com
Za samo XXX SIT lahko kupite 450 vatov izhodne moči in 747 stopenj glasnosti. Najmenitnejša stvar popačenja je ta, da ga ni.

Inspire 5.1 5500 50.000 SIT
Creative >> www.creative.com
Sicer ima na papirju le skromnih 6 vatov na satelit in 18-vatni nizkotonec. Odkupi pa se z zelo kvalitetnim predvajanjem tako delikatne glasbe, kot udarnih filmov.

Najboljši zvočniki 2.1

Vsak PC si zasluži svoj par.

VideoLogic ZXR-200 12.600 SIT
Digital >> www.videologic.com
Zelo poceni rešitev s kompaktnim, sladkim nizkotoncem. Skupna moč znaša le 35 vatov, je pa zvok satelitov dovolj bogat.

Megaworks 2.1 2500 64.800 SIT
Creative >> www.creative.com
Vedite tole: zvočniki 2.1 niso slepa ulica evolucije, kar dokazuje tale ne preveč poceni sistem. Brez težav obvlada vse vrste zvokov.

i-Trigue L3500 37.000 SIT
Creative >> www.creative.com
Prava lepotica na plesu zvočniških sistemov 2.1, ki jo prodaja bolj njena lepota kot zvok. Sicer pa ji tudi slednji ni v sramoto.

JBL Creature 35.600 SIT
JBL >> www.jbl.com
iMacovska oblika dviguje iz povprečja. Dober udarec iz nizkotonca, satelitom pa manjka malo srednjega razpona.

Altec Lansing MX 5021 Cena ni znana
Altec Lansing >> www.altecmm.com
Močan nizkotonec in kvalitetna satelita tvorijo odlično celoto, ki bo zadovoljila tudi zahtevnejše glasbene navdušence.

>> NAŠ IZBOR... Simulacije letenja

IL-2 Sturmovik
Danes že malo poka po šivih, nas je pa ta simulacija postavljena v drugo svetovno vojno svoj čas prijetno šokirala s svojim izgledom in vedrom realizma. Komaj čakamo na *Pacific Fighters*.

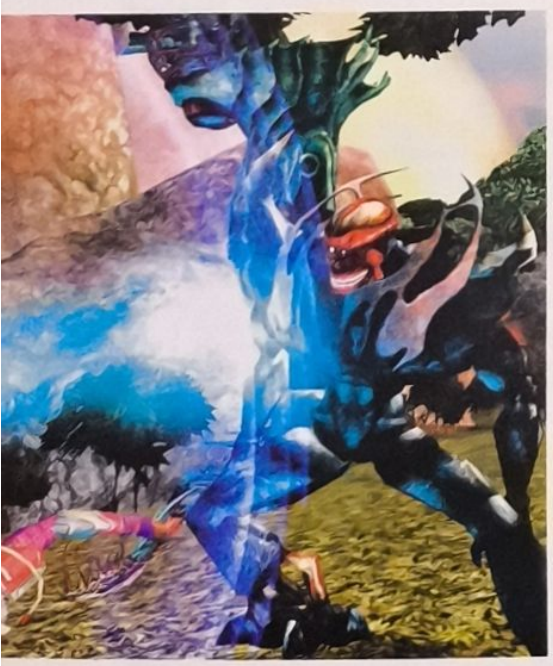
Microsoft Flight Simulator 2004
Še vedno največje ime v svetu letalskih simulacij, čeprav morda ni po okusu vseh. Zadnja različica *A Century of Flight* vsebuje skorajda vsa znana letala.

Crimson Skies
Vsaka igra, v kateri lahko poletite skozi samoglasnike napisa Hollywood, je za nas zmagovalec. Odštekana, polna akcije in zabave pa čeprav gre za še en naslov iz logov Microsofta.

Secret Weapons Over Normandy
Ta naslov je sicer malo raztegnil črto med igrami, ki so simulacije letenja, in tistimi, ki to niso, drugače pa je ta akcijska igra, postavljena v drugo svetovno vojno, vseeno zadovoljiva.

Tabula Rasa

Ustvarjalec *Ultime* se vrača s spodobno predstavo o tem, kako naj bi izgledala prihodnost iger MMORPG.



GLAVNA Temu bomo rekli kačjipastirskonjskoglavoinrogomnačelu. Zato, ker lahko.

ZGORAJ Čeprav je ZF, imamo občutek, da gre za organsko stvar.

DESNO Barvno slepi bodo igro sprejeli bolj hladno kot tisti z normalnim vidom.

SKRAJNO DESNO Pokazatelji zdravja. Vedno tu, da pokvarijo vzdušje v skupini.

Shranjevanje položajev? To je seveda v nasprotju z naravo obstoječih svetov in koncepta MMORPG, a *Tabula Rasa* želi vse to spremeniti. Pravzaprav to predstavlja samo jedro igre: nikoli ne kaznuj ali dolgočasi igralca. Ste se odločili za napačen korak, ko ste bildali svojega junaka? Preprosto. Stopite korak nazaj in napako popravite. Starejše različice svojega lika lahko shranite v drugotno datoteko, kar vam omogoča, da se kadar koli vrnete nazaj in se poigravate kakšno sekundo še z njimi.

> **NA PRVI POGLED JE NAVDAHNJENA S SERIJO FINAL FANTASY**

Naslednje, kar je vredno omeniti, je to, da je igra *Tabula Rasa* naslednji projekt legendarnega ustvarjalca še bolj legendarne *Ultime*, Richarda "Lord British" Garriota. In na našo milost igra ni postavljena spet v nek srednjeveško copmiški prostor in čas. Igra je tako na prvi pogled precej navdahnjena s serijo *Final Fantasy*, torej bolj znanstveno-fantastična kot privlačna na roko kovanim rezilom. Znanost v besedni zvezi znanstvena fantastika pa bo imela tukaj presenetljivo veliko vlogo pri tem, kako in zakaj vesolje *Tabula Rasa* sploh obstaja. Z njeno pomočjo in uporabo številnih že videnih pristopov potovanja skozi čas in prostor se boste lahko pravzaprav znašli sredi akcije takoj, ko si boste tega pač želeli.

Igra naj bi bila tudi prijazna uporabnikom, predvsem z vidika opravljanja nalog in potikanja po prostoru. Določeni predeli bodo vsakemu igralcu unikatni, kar bo preprečilo pojav tatov, ki vam bi pred nosom morebiti utegnili izmakniti katerega izmed dragocenih predmetov ali vam pač pred nosom ubiti (za povračilo večjega števila izkušenjskih točk) pošastka, s katerim ste se poprej mučili vsaj dve šolski uri z akademskimi petnajstimi minutami vmes.

Medtem ko je Garriot godrnjal o žepnih vesoljih, ki naj bi le še poudarili razvoj zgodbe (v njih bodo vnaprej pripravljeni scenariji dogajanja, kar smo vajeni že iz izkušenj za enega igralca, v večigralskem načinu pa razvijalcem še ni popolnoma prišlo v navado to implementirati v igro), smo se mi slinili nad visoko ambicioznim projektom in mogoče nad prvo igro, ki bo žanr MMORPG premaknila stran od teritorijev *Everquesta* in *Ultime Online*.

www.playtr.com

VANGUARD: SAGA OF HEROES

Tale MMORPG si želi korakati v ospredju.

Verjetno še niste slišali za razvijalca Sigil, ki se trudi s tem Microsoftovim zadnjim projektom MMORPG. Verjetno tudi še niko-li niste slišali za katerega izmed njihovih osemnajst zaposlenih razvijalcev, kot so Brad McQuaid, Jeff Butler in Steve Clover. Kar pa bi morali kot nadebudni igralec spletnih pustolovskih eska-pad vedeti, je to, da so fantje sodelovali pri projektu podjetja Sony Online, imenovanem *Everquest*. Bolj domače? To jih takoj postavlja na mesto tihih voda, ki znajo dreti po bregovih, kadar zaropota malo bolj resno kot le občasni poletni pljusk po razbeljenem asfaltu.

Igro *Vanguard: Saga of Heroes* so že zdaj označili kot igro tretje generacije iger MMORPG, predvsem zato, ker gre za ogromen svet, priklican na naše zaslone s pomočjo najnovejše tehnologije. Vse lepo in prav, vendar to še ni dovolj, da bi lahko igra vzdignila glavo iz množice naslovov, ki nas prav tako čakajo ali pa se pojavljajo naokoli kot gobe po dežju. Kar deluje igri v prid je občutek realizma, ki se prepleta po glavnih ulicah mesta New Tagana, prestolnici svata Vanguard. Ozke srednjeveške ulice so izdelane kar se da klavstrofobično in avtentično, še zrak se zdi, da ni tako čist, kot bi moral biti. Vse, kar nam je uspelo videti, je temačnega značaja.

Studio Sigil poudarja, da je eden izmed njihovih ciljev pridobiti publiko tako iz že obstoječih komun igralcev iger MMORPG kot na svojo stran pridobiti tiste igralce, ki se s svetovi šele spopadajo. Bomo videli, je rekel slepi, če ne prej pa proti koncu leta, ko se bo pričelo testiranje različice beta.

www.sigilgames.com

Od vseh dokončanih okolij nam je najbolj všeč New Tagana.

Poletje v Parizu

Pozabite na olimpiado in nogomet, glavni dogodek poletja je Electronic Sports World Cup.

finalisti s celega sveta se že pripravljajo za letošnje tekmovanje na ESWC, ki se bo pripetil v Franciji, natančneje v dvorani Futuroscope v Potiersu, potekal pa bo od 6. pa tja do 11. julija. Lansko leto je dogodek vsekakor postal eden izmed največjih te vrste in v nagradni sklad je nakapljalo kar za 200.000 dolarjev. nVidia je z veseljem podprla projekt, letos pa ga nameravajo organizatorji le še prekositi.

Zadnjih nekaj mesecev so potekale kvalifikacije za finalni turnir, in sicer v igrah *Counter Strike*, *Warcraft III* in *Pro Evolution Soccer 3*, najboljše ekipe iz 46 držav pa se bodo pred množico spopadle za slavo in denar. Poleg omenjenih turnirjev so organizatorji pripravili tudi turnirje v igrah *Counter Strike* za ženske, *Quake III*, *Painkiller* in *Unreal Tournament 2004*. Igralci pravijo, da je bil ESWC najboljši dogodek lanskega leta, tako z vidika gledalcev, ki so se kar drli na prireditev, kot z vidika sanjarjenj vsakega igralca. Lahko upamo, da bo letošnji turnir le še boljši.

www.esworldcup.com

Zadosten prikaz moči nekaterih klanov je viden na rezultatu.

Si predstavljate igranje *Counter Strika* na tako velikem platnu?

Zunaj Futuroscopa, zunaj Pariza.

TOREJ ŽELITE POSTATI

ČRNI MAG

Ste se pridružili zlobcem v igri *Final Fantasy XI*, ha? Bua-ha-ha.

Seveda ste se. Kdo si ne bi želel imeti moči nad silami narave? Kdo si ne bi želel nad sovrage pošiljati nepredvidljive ognjene pripomočke in jih prepričati, da je bolje, da se umaknejo, saj bodo v nasprotnem postali le naslednja žrtev v nizu tistih, ki morajo pasti, preden vzpostavite prevlado nad vsem živim? OK, ne odgovarjajte na to. Vprašanje je bilo retorično.

Abrakadabra! Najprej se morate odločiti za pravo raso v igri, ki pa so v svetu *Final Fantasy* na žalost le gospodje Tarutaru. Na žalost? Pomislite samo na Gandalfa, ko se je spopadel z Balrogom. Zdaj pa si ga predstavljajte kot meter visokega otroka, ki s palico maha in kriči: "You shall not pass!" Točno. Magija zahteva od vas magične sposobnosti in te morajo imeti stil. Boljšega stila kot ta, ki prihaja v obliki rase mačjelikih deklet, menda ni.

Izbirate lahko med tremi tipi magov. Red Mages (rdeči) so bojevniki s copriškimi sposobnostmi in čarobnimi meči, ki so se podali na lov za pustolovščinami in slavo, v žepih pa nosijo kar nekaj skritih urokov. Black Mages (črni) so seveda podrejeni uprizarjanju uničujoče magije, ki vsebuje ogenj, ogenj in ogenj. Včasih celo njih same zajame ogenj, imajo pa še nekaj drugih urokov, ki pa, uganite kaj - niso zanimivi. White Mages (beli), kot ste uganili, zdravijo in so dolgočasni kot moker pes. Lahko tudi prikličejo živalco ali dve, a komaj kasneje v igri.

Kakor koli se boste odločili, boste pričeli igrati z osnovno palico, namenjeno prej udrihanju kot poštenemu čaranju, družbo pa ji bosta delala urok ali dva in cela četica vojščakov, piščancem podobnih Chocobov, ki jih je seveda mogoče zajahati. Temu dodajte še pošasti na tretjo potenco in pričnete lahko z igranjem. Magi so nesmrtni, očitno. Kdor misli, da se bodo ustavili pred krdelom nasprotnikov, se moti; ne potrebujejo namreč pomoči bojevnikov. Čeprav to niti ni tako slaba ideja. Poiščite si družbo mešanih likov in skoraj zagotovo se vam ne bo nikoli pripetilo nič slabega. Le iz ozadja boste mešali štrene sovragom in tako pomagali celotni kompaniji do uspeha. Še vedno pa boste lahko švignili na varno, če se bi stvari utegnile zalomiti. Vaša palica ne bo nikoli vaše glavno orožje, vseeno pa je ne podcenjujte, saj vam bo pomagala preživeti, če se boste znašli brez urokov sredi temačnih gozdov. Sčasoma boste s pridobivanjem izkušenj prišli tudi do bolj uporabnih sposobnosti, zapomnite pa si, da lahko prikličete le tiste uroke, ki so na stopnji vaše razvitosti in ostale opreme. Naj bo ogenj z vami. Da.

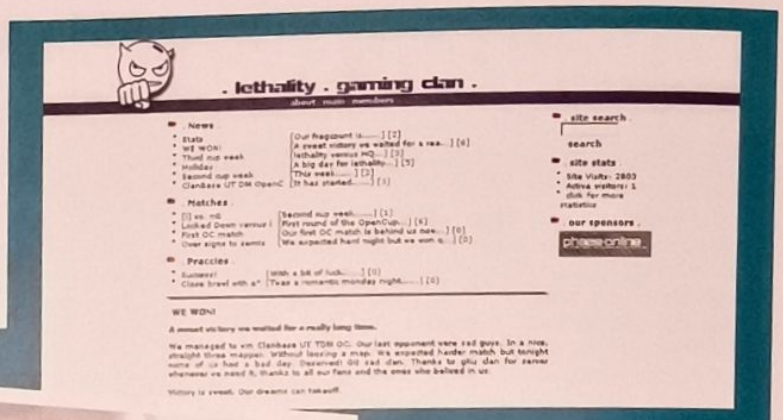
www.playonline.com

Najboljša stvar, ki vas doleti pri igranju *Final Fantasy XI*, je ta, da vam ni treba poslušati banalne štorije.

Plemenska scena

Mesečni skropucalski plagiat online prigod slovenskih klanov.

Tema meseca: Igranje *Unreal Tournamenta* je postalo smrtonosno.



Hankey

Nightfall

Intervju z Lethality – klanom, ki je 26. maja 2004 kot prvi slovenski klan zmagal v prestižnem spletnem tekmovanju Clanbase Open Cup, jasno, v elitni diviziji.

Clanbase Open Cup predstavlja zaenkrat najvišjo obliko spletnega plemenskega tekmovanja. Vsaj v igri *Unreal Tournament*, nesmrtni Epicovi uspešnici, ki je vse od izida pa do danes moral morda živeti v senci pogonskega prvaka *Quaka*. Pa je res tako? *Lethality* je klan, ki se je formiral že daljnega leta 2001, razmeroma pozno, glede na izid *UT*, a kljub vsemu ga že od samega začetka sestavljajo posamezniki, ki so vešči potikanja z miško po podlogi. Celotno štorijo o njihovih začetkih ali vzponih in padcih preberite na njihovi spletni strani **www.lethality.net**, na tem mestu pa preberite intervju z vodilnima slovenskima smrtonosnežema in se naslajajte nad prevlado slovenskega klana na sceni *UT* v evropskem prostoru.

PCF Pozdravljena! Najprej seveda čestitke za zmago, vidva pa se poskusita predstaviti našim bralcem in razložita kako sta pričela z igranjem online iger. Katera igra je bila prva, ki sta jo pred leti pričela igrati, največji uspehi in tako naprej?

Nightfall Zdravo. Moje ime je Marjan Orazem, star sem 21 let. Na splet so me priklopili leta 1999 in prva igra, ki sem jo snel s spleta v demo izvedbi, je bil *Unreal Tournament*, ki ga igram od dneva, ko sem ga prvič videl. Moj največji uspeh je zmaga na turnirju *UT*, ki ga je organizirala ena izmed slovenskih revij in Clanbase Open Cup, ki smo ga pred dnevi osvojili.

Hankey Pozdravljeni, moje ime je Nejc Ločniškar, na sceni pa sem znan pod psevdonimom Hankey. Star sem 16 let, prva igra, ki sem jo pričel aktivno igrati, pa je seveda *Unreal Tournament*. Z igranjem sem pričel pred štirimi ali petimi leti in dosegel svoj in klanski največji uspeh ko smo osvojili Clanbase Open Cup (team deathmatch). Na omenjenem turnirju 1 vs 1 sem zasedel drugo mesto.

PCF Lethality ste zasedli trenutno najvišje mesto med slovenskimi klani, ki se udejstvujejo na raznih tekmovanjih. Ali sploh obstaja še kje tekmovanje, kjer bi lahko še na višjem nivoju dokazali ostalim, da nimajo pojma?

Nightfall Več kot zmagati na Clanbase Open Cupu ni mogoče. To je najvišji nivo tekmovanja v načinu TDM.

Hankey Trenutno je Clanbase Open Cup najprestižnejše pokalno tekmovanje v igri, ki jo igramo in zmaga v finalu je bil gotovo naš največji dosežek.

PCF Kakšni sta vajini vlogi v ekipi in razložita nevednežem, kakšna je stopnja taktične igre in predvidevanja v vašem igranju. Je na koncu še vedno vse odvisno od posameznikovih sposobnosti in znanja ali mora vedno nekje nekdo najboljšim kriti hrbet?

Nightfall Moja naloga je, da uspešno časovno predvidim pojavljanje vseh predmetov in to sporočim svojim soigralcem. Kontrola nad priboljški je vitalnega pomena in kontrolo nad svojimi položaji dopolnjujemo z osebnim znanjem. Seveda tudi potrebujemo pomoč, če je kriza.

Hankey Navadno skušam dobiti pod kontrolo orožja, kot sta flak ali rocket launcher. Taktike imamo izdelane glede na naše položaje na mapi in igralec se bo pomikal naokoli v bližini svojega položaja tako dolgo, dokler ne bo kdo drug potreben pomoči na drugem koncu mape. Posameznikovo znanje igranja je pomembno, a ne toliko kot ekipna igra in zanašanje na svoje soigralce. Lethality je ekipa, v kateri je vse urejeno, kot mora biti.

PCF Kako pogosto trenirate? Vemo, da sta vidva skoraj zagotovo najboljša igralca te igre v Sloveniji ampak tako daleč vseeno verjetno ne bi prišla, če ne bi nekaj v to vložila in se vseskozi razvijala kot igralca. Kako se pripravljate na tekme in ali uporabljate pripomočke za komunikacijo prek spleta?

Nightfall Igro sem pogosto igral, ko sem še bil v šoli, bila je edina, ki sem jo igral in čez čas sem postal dober. Danes igra, kadar imamo trening in samo ob dnevih, kadar nas čaka pomemben spopad, se prisilim, da partijo ali dve odigram tudi na katerem izmed javnih strežnikov. Za komunikacijo prek spleta uporabljamo program imenovan Ventrilo, strežnik zanj pa imamo postavljen na ClanZone. Včasih se zgodi, da kar sam doma postavim strežnik *TeamSpeak 2* ali pa ga postavi kdo od naših soigralcev.

Hankey Kadar ne igramo v pokalu, igram vsaj pol ure na dan. Če pa se udeležujemo v kakšnem tekmovanju, trening navadno podaljšam še za kakšne pol ure. Seveda sem moral kar precej vaditi, da sem dosegel nivo, na katerem sem, vendar je preteklo pet let in novih stvari, ki bi se jih lahko še naučil, ni. Za ogrevanje igram na kakšnem javnem strežniku, le toliko, da se zagrejejo dlani. Kot vsi resni klani tudi mi uporabljamo programe za komunikacijo, obstajata le dva resna, to sta *Ventrilo* in *TeamSpeak 2*.

PCF Je *Unreal Tournament* igra, v kateri moraš precej prirediti konfiguracijo sistema in grafike, da bi pridobil tisto nujno prednost pred ostalimi? Ali tudi tukaj tako kot pri *Quaku* na igralnost precej vplivata pojav lag in warp? Obstaja toliko težav zaradi slabih povezav in slabe spletne kode?

Nightfall V *UT* pravzaprav ni potrebno precej spreminjati igre. Edino spreminjanje, ki si ga sam privoščim, je to, da zmanjšam dim v igri in povečam vidljivost besedil, ki jih sporočam ekipi. Spletna koda je v redu, če imate dobro povezavo, ne morem pa govoriti v imenu tistih, ki imajo slabo.

Hankey Eden izmed razlogov, zakaj tako rad igram *UT* je ta, da mi ni potrebno spremeniti celotne igre, da bi postal dober. Večina spreminjanja osnovnih nastavitev je proti pravilom, kar še bolj počisti morebitne izkoriščevalce iz igre. Spletna koda je stabilna in zaenkrat še nisem doživel, da bi ljudje z njo imeli posebne težave, razen tistih, ki živijo v državah s slabimi, počasnimi povezavami, kar pa je problem, ki se pojavlja v vseh modernih prvoosebnih strelskih igrah, ki jih igrate preko interneta.

PCF Kaj menita o razvoju igre *UT*, še posebej o zadnji igri v seriji, najnovejšem *UT2k4*? Kaj menita da je glavni razlog za to, da *UT* nikoli ni postal tako uspešen kot *Quake* in *Counter Strike*?

Nightfall Nad novima igrama v seriji *UT* sem bil razočaran. Igri bi lahko bili precej boljši z nekaterimi izboljšavami, ki pa jih verjetno na žalost ne bomo nikoli dočakali. Mislim, da več klanov igra stari *UT* kot pa najnovejšega *UT2k4* (če pogledamo ClanBase). *UT* je bila na pol igra za zanesenjake, medtem ko je bil *Quake3* ustvarjen predvsem za igralce, ki so že prej igrali *QW* in *Q2* in so že bili zanesenjaki. *Counter Strike* je privlačnejši bolj navadnim igralcem, je bolj prijazen do uporabnikov.

Hankey Kaj naj rečem, *UT2k3* in *UT2k4* sta mi všeč, od obeh mi je najbolj všeč slednji. Glavni razlog, zakaj mi same evolucija igre ni všeč, je ta, da so igro poskušali narediti podobno *Quaku*, ki pa se mi ne zdi preveč privlačen. Rad bi igral *UT* in ne še enega izmed klonov igre *Quake*. Verjamem, da *UT* nikoli ni postal tako igran, ker so razvijalci pričeli z delom na nadaljevanjih. *Q3* in *CS* sta še vedno isti igri, kot sta bili pred leti, in ciljna publika ni migrirala na nove igre kot se je to zgodilo pri *UT*.

PCF Dotaknimo se še bolj resnih zadev. Kako kaže s sponzorji? Kot klan ste dosegli veliko, zanima pa nas, če ste kadar koli zaradi igranja igre, ki vam je všeč, dobili še nekaj več? Na kratko: se vam splača?

Nightfall Nič sponzorjev in denarja. A če mi igra ne bi bila všeč, je ne bi igral že pet let.

Hankey Igra ni popularna kot *CS*, kar se vidi. Niti en sam *UT* klan ne obstaja, ki bi za sponzorja imel katerega izmed proizvajalcev strojne opreme. Finančno se igranje ne splača, vendar ne igram igre zaradi denarja. Seveda bi bilo lepo, če bi lahko hodili na LAN tekmovanja in domov odhajali z denarjem in nagradami, vendar nam največ pomeni to, da se ob igranju zabavamo.

PCF Čeprav ste ravnokar zmagali na tekmovanju Open Cup je vedno več indikatorjev, da igri, kot sta *UT* in *Quake* preprosto nimata več tistega, kar bi skupnost še vedno zanimalo. Igri sta stari in popularnost iger z bolj realističnim pristopom še ne misli kaj hitro usahniti. Se vama zdi zanimiva še katera koli druga igra, ki bi jo bilo vredno igrati preko interneta?

Nightfall Med prvoosebnimi igrami je ni, a zaenkrat dovolj uživam ob igranju igre *Lineage 2* (MMORPG), ki jo prav tako igram v klanu.

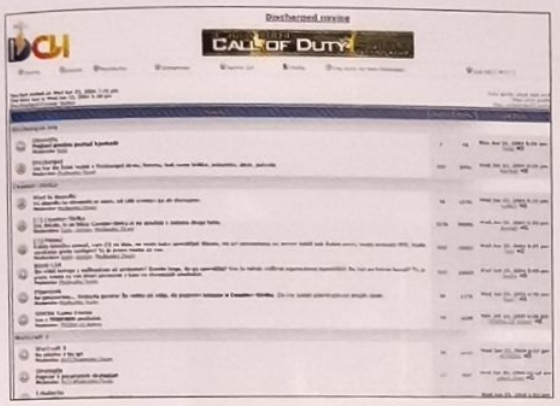
Hankey Trenutno takšna prvoosebna igra zame ne obstaja. Mogoče bo *Quake4* tisto pravo, vendar dvomim. Mogoče se celo Epicu posreči ustvariti kakšen nov, dober *Unreal Tournament*, kdo ve...

PCF Še enkrat vama čestitamo za uspeh, dobro ste se odrezali. Imata mogoče še kakšno prijetno misel za konec? Bi rada pozdravila katero izmed svojih ljubic?

Nightfall Hvala vam, lepo je videti, da je nekdo dejansko opazil, da smo zmagali na tako prestižnem tekmovanju.

Hankey Hvala za ta intervju. Zahvalil bi se še soigralcema Elementu in Mysteriu, ki sta v letošnji sezoni opravila strahovito dobro delo v vseh spopadih, ki smo jih imeli.

DIGITALNI FOTOCENTER ARON
internetno naročanje fotografij
www.onlinefoto-si.com

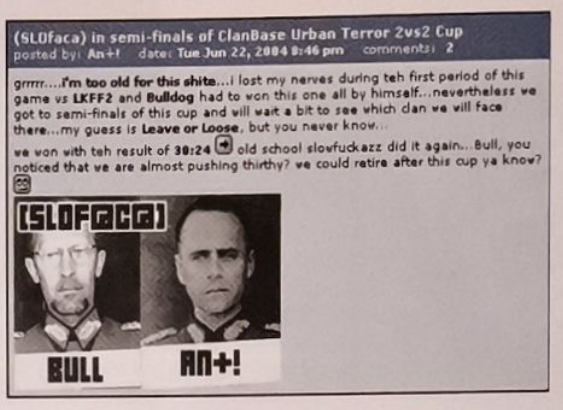


Discharged v novi preobleki?

Nekaj se šušlja in govori, da so fantje, ki vzdržujejo spletni igralski portal **www.discharged.org** pljunili globoko v svoje poraščene kolenske podpazduhe, se združili s podobno mislečimi tvorbami (oplemenitili zlato sredino) in pričeli z obnovo spletne strani, ki naj bi še pred koncem poletja, natančneje enkrat avgusta, uzrla novo podobo. Stran je že sedaj polna novic iz igralskega sveta, in katere jedro je spletni forum, katerega vsak dan obišče več kot 2.000 uporabnikov. Zaenkrat ekipa še ni razkrila svojega pravega obličja, obljubljajo pa, da bodo prenove veseli vsi, saj bo nova stran vsebovala še več novic iz sveta iger, predvsem pa iz domače scene, kateri nameravajo nameniti posebej velikodušen del svoje pozornosti in jo prebuditi iz pretirano podaljšanega zimskega spanca.

ClanBase CoD S&D Slovenian Tournament

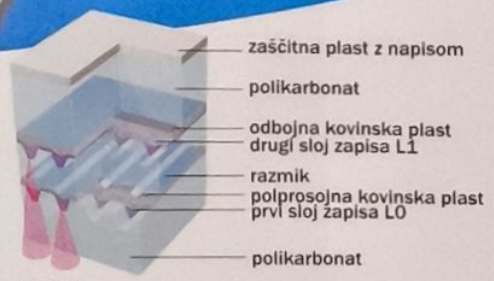
Je v polnem zaletu in v veliko veselje nam je poročati o dogajanju na sceni. Igra *Call of Duty* je prejšnjo zimo zajela naše kraje in nismo čakali dolgo na prvo resno organizirano tekmovanje, ki ga je pod svoje okrilje sprejel portal ClanBase. Na strani **http://www.clanbase.com/news_league.php?lid=1501** lahko spremljate rezultate tekmovanja, preverite trenutno stanje klanov po skupinah in se pridružite debatam, ki se odvijajo po posameznih spopadih. Trenutno najbolje kaže klanom insAne, (SLOfaca), !nsane Evolution (oziroma nekdanjemu klanu !e) in plemenu Elite Spec Ops, ki vodijo v svojih skupinah in so še brez poraza, torej med vsemi glavni kandidati za uvrstitev v končnico pokala. O skupnem zmagovalcu bomo morebiti poročali že v naslednji številki, zaenkrat pa lahko le pohvalimo fante za dobro delo, ki ga opravljajo pri organizaciji podobnega dogodka in za promocijo kiber-športa v Sloveniji.



V tretje gre rado?

(SLOfaca) je klan, sestavljen iz prijateljev iz resničnega življenja, ki se na spletu združijo v poskusu poživitve življenj v tistih dnevih, ko boljših polovic preprosto ni naokoli ali pa kuhajo mulo zaradi njihove pretirane plemenske pripadnosti (paradoks?). V zadnji sezoni so fantje sodelovali v kar štirih pokalih, v treh izmed njih prišli v končnico, v dveh do četrt finala, v enem, ki še vedno ni končan pa tudi do polfinala. Clanbase Urban Terror 2 vs 2 Cup se bliža vrelišču in naslednja ekipa, ki čaka na klan (SLOfaca) so Italijančki The Gladiators. Oboji so stari znanci, saj so se v medsebojnih obračunih že večkrat srečali in tako eni kot drugi so se iz spopadov že izlizali kot zmagovalci. Na **www.slofaca.net** lahko skoraj dnevno spremljate prigode iz življenja klana ali pa preberete kakšno drugo novico, ki niso tako zelo resno namenjene ravno igram, ampak zgolj zabavi.

9-V-1 DVD ZAPISOVALNIK



NEC ND-2510A

8X DVD ± R DL (Dual Layer) zapisovalnik 8.5GB - ND-2510A

NEC-ov novi DVD zapisovalnik ND-2510A ni le izjemno hiter 8x DVD+R in DVD-R zapisovalnik, pač pa podpira tudi novi standard DVD+R DL dvoslojnega zapisa. Tako je sedaj moč na en DVD+R DL medij zapisati do 8.5 GB podatkov, kar je skoraj dvakrat več kot na običajni DVD+R medij. Vendar pa novi NEC ND-2510A ne zapisuje le DVD-R in DVD+R medijev, pač pa s 4x hitrostjo piše tudi DVD+RW in DVD-RW medije. Prav tako se odlikuje z 32x hitrostjo CD-R pisanja in 16x CD-RW prepisovanja. Hitrosti branja medijev je 12x za DVD in 40x za CD-ROM, dostopni čas pa 140 ms za DVD in 120 ms za CD medije.

Empowered by Innovation

NEC

NOVI NEC ND-2510A JE ŽE NA POLICAH TRGOVIN JAE
IN V VSEH BOLJE ZALOŽENIH TRGOVINAH Z RAČUNALNIŠKO OPREMO

JAE
http://www.jae.si

JAE LJUBLJANA
(01) 58-96-200 JAE d.o.o.
(01) 58-96-210 Brnčičeva 13
prodaja@jae.si 1000 Ljubljana

JAE KOLOSEJ CELJE
(03) 49-11-777 JAE d.o.o.
(03) 49-11-778 Opekarniška 9
prodaja-ce@jae.si 3000 Celje

JAE KOLOSEJ MARIBOR
(02) 25-21-264 JAE d.o.o.
(02) 25-21-265 Loška ulica 13
prodaja-mb@jae.si 2000 Maribor

JAE NOVO MESTO
(07) 33-16-370 JAE d.o.o.
(07) 33-16-372 Novi trg 5
prodaja-nm@jae.si 8000 Novo mesto

NEC in 'Empowered by Innovation' slogan sta zaščiteni blagovni znamki korporacije NEC. Napake v oglasu niso izključene. Proizvajalec si pridržuje pravico, da kadarkoli in brez predhodnega obvestila spremeni specifikacije in lastnosti izdelka.

SHELLSHOCK™ NAM '67

OPIS IZDELKA

Pozabite na medalje. Pozabite na čast.
Samo preživite.

ShellShock je intenziven in necenzuriran prikaz vaše prve naloge v Vietnamu. Iz prve roke izkusite grozote vojne. Boste preživeli leto?

PAKIRANJE

GLAVNE LASTNOSTI

- **Stopnje, polne akcije:** krvav, brutalen prikaz konflikta – od gosto poraščene džungle do podeželskih vasic v Vietnamu, klavstrofibičnih sistemov tunelov in velikanskih bojnih polj.
- **Napredna UI:** Doda pravo napetost akciji.
- **Realistične poškodbe:** Liki v igri niso le živi ali mrtvi, temveč so lahko tudi ranjeni in se še naprej trudijo, da bi porazili sovražnike.
- **Neverjetna zvočna podlaga** izvirnih avtorjev obdobja.
- **Rast likov:** Razvijte svoj lik od zelenca do specialca ali agenta Black-Ops.
- **Popolnoma interaktivna vojaška baza:** Družite se s svojimi soborci in se pogovarjajte z njimi. Razvijte prijateljstva z različnimi vojaki, poiščite informacije o misijah, testirajte orožje na strelišču ali le počivajte in poslušajte glasbo.
- **Nekonvencionalno bojevanje:** Napadi z napalmom, pasti, tuneli, zasede in mučenje.

IZ TISKA

"Krvava in grozna " – **CVG**
"Pretresljiv vpogled v nočno moro v Vietnamu " - **GamesMaster**
"Grozote vojne so se priborile na PS2 " – **P2**

DISTRIBUCIJA IN PRODAJA

VideoToP
CD-ROM * Computers * Multimedia

www.shellshockgame.com

Release Date	June 2004					
Barcode	PS2	5032921020688	Xbox	5032921020718	PC	5032921020732
Age Rating	18					
Formats	PlayStation.2		XBOX		PC CD-ROM	
Copyright Line	"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox logos, are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. © 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. © Eidos, 2004. Developed by Guerilla BV. ShellShock, ShellShock: Nam '67, Eidos and the Eidos Logo are trademarks of Eidos. Guerilla and the Guerilla logo are trademarks of Guerilla BV. All Rights Reserved.					

GUERRILLA

eidos

dvd kotiček

Filmi na poti v vaš predvajalnik.

Big Fish

Regija 2 Columbia Tri-Star Home Video

Tim Burton, velika riba izvirnih domišljijskih filmov, se vrača v svojo staro formo z očarljivo pripovedjo, ki jo lahko brez zadržkov označimo za enega največjih dosežkov njegove režiserske kariere.

Edward Bloom (mladega igra Ewan McGregor, starejšega pa Albert Finney) je uspešen trgovski potnik, predvsem pa mojstrski pripovedovalec najbolj neverjetnih zgodb, s katerimi očara vsakogar, ki mu prisluhne. Njegov edini življenjski neuspeh je razburkan odnos z odtujenim sinom Williamom (Billy Crudup), ki ima očeta za notoričnega lažnivca, nekakšno reinkarnacijo barona Muenchausna. Ko se Edward zaradi raka znajde na smrtni postelji, se Will na prošnjo matere vrne domov, da bi se z njim soočil in končno izvedel resnico, skrito za vsemi legendami očetovega življenja, ki so postale del družinske zgodovine. Burton z vpletanjem fantastičnih dogodivščin v drugače povsem običajno človeško življenje popelje gledalca na pravljično lepo odisejo skozi leta Edwardovega življenja.

Big Fish je ganljiva drama o odnosu med očetom in sinom, hkrati pa tudi veličasten poklon čarobnosti in moči zgodb, ki ohranjajo človeškega duha bolje, kot bi to uspelo resnici. Čeprav ne premore tako intenzivnega čustvenega naboja kot *Edward Scissorhands* ali tragičnih podtonov *Eda Wooda*, pa smo presrečni, da se je Tim Burton spet odločil razmigati svoje režiserske mišice.

Ocena
Film ✪✪✪✪✪
Disk ✪✪✪✪✪

Mystic River

Regija 2 Warner Home Video

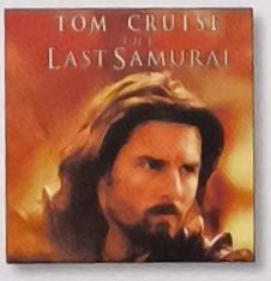
Jimmy (Sean Penn), Sean (Kevin Bacon) in Dave (Tim Robbins) so bili v otroških letih nerazdružljivi prijatelji, njihovo življenje pa se je spremenilo v enem samem usodnem trenutku, ko je eden izmed njih postal žrtev pedofila. Čez mnogo let se njihove življenjske poti ponovno prekrižajo, ko enega izmed njih doleti tragedija, ki se zdi povezana s tisto iz njihovega otroštva...

Temačno in zloveščo zgodbo o skrivnostni reki življenja, v katerem ni nihče samo nedolžen ali samo kriv, odlikuje zlasti nepozabno pretresljiva igra Seana Pena, prava legenda filma pa je režiser Clint Eastwood, ki nadaljuje eno izmed najbolj fascinantnih režiserskih karier v zgodovini ameriškega filma.

Ocena
Film ✪✪✪✪✪
Disk ✪✪✪✪✪

Last Samurai

Regija 2 Warner Home Video

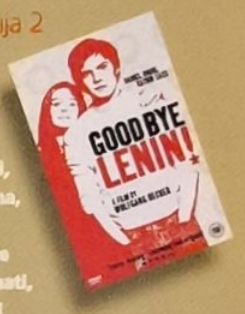


Po medlih srhljivkah *Minority Report* in *Vanilla Sky* je Tom Cruise dobil priložnost, da obleče kimono, zavihti katano in stopi na pot, ki jo je pred njim prehodil že Richard Chamberlain v *Shogunu*. Poslednji samuraj je pripoved o zapitem veteranu državljanske vojne, ki se odpravi na Japonsko, da bi pomagal modernizirati cesarjevo vojsko, namesto tega pa prevzame kodeks časti in discipline samurajev, ki naj bi jih pomagal uničiti.

Kljub temu, da "Pleše s samuraji" premore tudi nekaj svetlih točk - spektakularni akcijski prizori, odlična igra Kena Watanabeja, čudovita fotografija - pa je v svojem bistvu le klišejski zgodovinski ep zaradi epa samega, ki od gledalca pričakuje, da bo ob uničenju celotne kulture in tradicije simpatiziral z edinim belcem.

Ocena
Film ✪✪✪✪✪
Disk ✪✪✪✪✪

Goodbye, Lenin! Regija 2



Piše se leto 1989. Mladi Alex na ulicah vzhodnega Berlina protestira proti komunističnemu režimu, pri tem pa ga opazi njegova mati, goreča zagovornica socializma, ki se od šoka zgrudi in pade v komo. Nekaj tednov kasneje pade berlinski zid, Alexova mati, ki dotične spremembe prespi v bolnišnici, pa o združitvi obeh Nemčij in zamenjavi režima ne ve ničesar. Ker bi jo lahko kakršen koli stres spravil v grob, se Alex odloči, da ji bo prikril resnico...

✪✪✪✪✪

Mona Lisa Smile Regija 2

Nikoli nismo zares razumeli ljudi, ki po ogledu filma izjavijo, da bi radi svoji dve uri življenja nazaj. Po ogledu *Mona Lisa Smile* jih končno razumemo. Utrujajoče dolgočasna estrogenska različica Društva mrtvih pesnikov, v kateri poskuša liberalna učiteljica svoje učenke vzpodbuditi k razmišljanju, je neznosno konformistična tudi za hollywoodske razmere, raven predvidljivosti in klišejev, ki jih dosega, pa je že skoraj žaljiva. Če je bil eden izmed ciljev filma popolna mlačnost, je svoj namen še presegel.

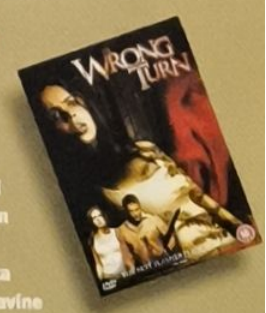
✪

Lepa sela lepo gore Regija 2

Pretresljiv protivojni portret vojne v Jugoslaviji nam predstavi zgodbo Srba Milana (Dragan Bjelogrlić) in muslimana Halila (Nikola Pejaković), ki sta bila v otroštvu najboljša prijatelja, v vojni pa se znajdeta na nasprotnih straneh. Ostra in grenka filmska izkušnja vas brez kakršnih koli olepšav sooči z nesprejemljivim davkom vojne, ki v dušah ljudi za vedno pusti nekaj skrivenčenega in grdega. Dobrodošli v peklu.

✪✪✪✪✪

Wrong Turn Regija 2



Turistični delavci na ameriškem ruralnem jugu verjetno tolčejo z glavo ob zid vsakokrat, ko v Hollywoodu posnamejo film, ki jih prikazuje kot mentalno in fizično deformirane psihotike, katerih edina hobija sta ljudožerstvo in incest. Sestavine stereotipne, a povsem užitne grozljivke so ukradene naravnost iz *Deliverance*: skupina mladih fantov in deklet se znajde v "neobljudenih" gozdovih, kjer je oče nekega človeka običajno tudi njegov stric in bratranec v prvem kolenu in lov se prične...

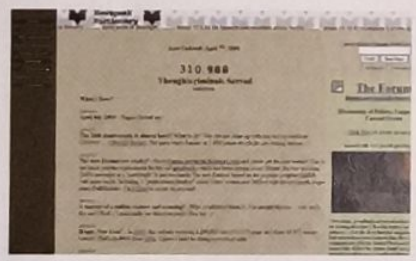
✪✪✪

Najboljše s spleta

Da bi proslavili novico, da bo internet kmalu dostopen širši javnosti, vam želimo pokazati, kaj se splača najprej ogledati.

NEWSPEAK DICTIONARY
www.newspeakdictionary.com

"Crimethink it is for inhabitant of Airstrip One to oldspeak." Večina nas ni prebrala *1984* že od... no, leta 1984, na srečo pa je neka dvojnoplusdobra duša vložila kar nekaj časa in truda, da bi nam vsem preprečila zločinodejanja, preden nas družbozločini ne bodo pripeljali do rešetkosob. No, če smo čisto natančni, si je ta dobra duša vzela čas in je zbrala celoten slovar izrazja iz Orwellove izjemne satire, temu pa je pridružila še izjave iz filma in dodala tekočo vrstico z novičkami, da bi nas obveščala o novejši zgodovini. Avtorji strani so šli celo tako daleč, da so ustvarili seznam vseh Orwellovih neverjetnih izumov, ki so še vedno popolnoma neizvedljivi, kot so televizije v vsaki sobi, naprave, ki proizvajajo glasbo, varnostne kamere na vsakem vogalu, loterije s komaj kakšnim dobitnikom in socialno varstvo za vse... eh...



Namen NewSpeaka je uničenje vseh idej o revoluciji.

TONY HAWKS' SKATEMAIL
www.tony-hawks.com/skatemail.php

Tony Hawks ni Tony Hawk. Tony Hawks je zelo britanski komik, ki se redno pojavlja v različnih radijskih kvizih, znan pa je predvsem po svoji knjigi o hoji po Irskem s hladilnikom. Tony Hawk je pa znan ameriški deskar, znan po seriji Activisionovih deskarskih igrah. Ne pretirano dosledni publiki

Bi pravi Tony Hawks prosim dvignil roko?

po vsem svetu pa razlika v imenih ne pride do živega.

To seveda pomeni, da Tony Hawks prejema kar precej e-sporočil, ki mu dejansko niso namenjena. Tudi takšna, z vsebino, kot je: "yo wats sup my man your are my idool." Manj humorno navdahnjen osebek bi takšna sporočila spregledal, Hawks pa jih je zbral in vsem na vpogled serviral še nekaj svojih sarkastičnih izjav.

THINGS I'VE PUSHED THROUGH TOAST (SIC)
www.teamfishcake.co.uk/toast/

Veliko ljudi trdi, da lahko na internetu najdete samo pornografijo in si nelegalno pridobite avtorsko zaščitene materiale. Ti ljudje še nikoli niso obiskali strani Things I've Pushed Through Toast (stvari, ki sem jih potisnil skozi opečen kruhek). Temu je internet namenjen.

Stran velikih mislecev Team Fishcake ponuja še veliko več kot le opečene kruh-

Hišni predmeti na poti pečen kruh. Resno.

JUNAKI DIVJEGA, DIVJEGA SPLETA

Pac-Manhattan

Tekanje po New Yorku in goltanje tabletk – Christopher Hall, Mattia Romeo in Amos Bloomberg verjetno trpijo za največjo zaprtostjo pod soncem. Dobro smo jim prisluhnili.

Kdo se je tega domislil in kako?
Amos: Izvirni koncept je bil Chrisov, v razredu pa smo ga takoj zagrabili in na podlagi ideje ustvarili celotno igro.
Chris: To bi naj bila promocijska igra za naprave za tekače. Ko se je ideje dokopal ostali del ekipe *Pac-Manhattan*, je prerasla te okvire.

PCF Manhattna ne poznamo, da bi si lahko predstavljali, kako veliko je vse skupaj. Kolikšno razdaljo morajo igralci preteči v tipični stopnji?
Amos: Igra se igra po kvadratih, velikih četrtino kvadratne milje. To se mogoče ne zdi veliko, a če k temu prištejemo še vse ovire na ulicah New Yorka in stalno spreminjanje smeri, ki ga zahteva igra, pa v enem kvadratu pretečejo kar nekaj norih milj.
Mattia: Lahko bi rekli, da igralec v *Pac-Manhattan* preteče približno toliko kot vezni igralec v nogometu.

PCF Kakšen je tempo igre in v kakšnem stanju so igralci, ko igro zaključijo?
Mattia: Igralci običajno začno kar takoj teči, a hitro ugotovijo, da je cilj igre ta, da prihranijo kar največ energije. Duhovi imajo veliko več kondicije na koncu igre kot Pac-Man, ki je večinoma pošteno zdelan.
Amos: Igralci lahko vsaj del igre opravijo bolj ležerno, takrat, ko v bližini ni duhov. A teku se ni mogoče za dalj časa izogniti...

> **IGRA SE IGRA PO KVADRATIH, VELIKIH ČETRTINO KVADRATNE MILJE**

PCF Verjetno je veliko gledalcev in cela serija dodatnih stvari (parkirani avtomobili, ulični prodajalci) na ulicah. Kako se igralci spoprimejo s tem? Kako to vpliva na pravila igre?
Mattia: Pac-Man se lahko skrije na različnih mestih, a so večinoma duhovi tisti, ki se skrivajo in nato skočijo nad Pac-Mana. Ideja *Pac-Manhattna* ni v tem, da bi ustvarili identično kopijo igre, temveč v tem, da je okolje igre kombinirano z realnim prostorom. Kar pa zadeva gledalce – Newyorčani so po večini precej ležerni in uvidevni, tako da se večinoma ne vpletajo v igro.
Chris: Na vse skupaj gledamo kot na zanimivo "uporabo" ali "zlorabo" javnega prostora.

PCF Ali ste razmišljali, da bi v igro vključili tudi nagradne elemente (češnje)?
Mattia: V zadnji igri, ki smo jo igrali, je naš

Pogled v preteklost...

Slavimo velike spletne strani, ki niso več med živimi.

Impresivno je, da je okvir, kot je ta, v reviji, kot je ta, ki jo pišejo ljudje, kot smo mi, preživel celi dve številki, ne da bi omenili ime Old Man Murray.

Old Man Murray je bil večinoma delo igričarskega novinarja Erika Wolpawa, ki se je osvobodil spon zlobnih založnikov, ki so mu cenzu... Stran že od januarja 2002 ni bila prav osvežena, vsekakor pa gre za stran o igrah, ki jo bomo najbolj pogrešali.

Omenite stran kateremu koli igričarskemu veteranu, pa se bo ta takoj raznežil. Vprašajte Gregorja in poskusite preživeti poplavo e-sporočil s povezavami na prispevke. Od rekreacije ust Johna Carmacka do popolnoma briljantne rešitve za Deus Ex ("V hodniku boste našli zastavo. Poberite jo in stražarju recite nekaj v slogu: 'Ah, tu sem torej pozabil zastavo!' Ta trik je uspešen v devetih primerih od desetih in lahko boste odmarširali v glavni štab z novo zastavo."). Čisto vsak prispevek na strani se splača prebrati, po možnosti večkrat. Če smo čisto iskreni, se nam zdite prav nesramni, da tega ne počnete v tem trenutku. www.oldmanmurray.com

Smrk. Vrni se, OMM, proooosim. Pogrešamo te.

ke. A je večina strani le namenjena luknjam v le-teh.

IRAQOMETER

www.iraqometer.com/

Satirične izjave so včasih servirane v prav ličnih paketkih. Ta stran se obudi v življenje z boingi, plenki in blubi, ko se animirane podobe prikažejo na zaslonu. Ta-da! Ah. Ker je stran redno osveževana, ponuja najboljši vir informacij o trenutnem stanju v Iraku, več kot leto dni po, eh, koncu vojne. Predstavljene številke so kar impresivne. V času tega pisanja je bilo odvrženih 38.500 bomb, zapravljenih 142 milijard dolarjev, števec pa kaže, da Irak trenutno spada nekam med "Kameno dobo" in "Vesoljsko dobo". Najbolj grozljiva številka pa je tista, ki kaže število ubitih civilistov, saj se je ustavila pri 9999, ker više ne gre.

Sodium party

Kakšne so lastnosti elementov v prvi skupini? A ve kdo? Kdor koli?

Theodore Gray je možak, ki je dovolj bogat, da ima svoje lastno jezero. Theodore Gray je možak, ki je dovolj nor, da se je odločil ugotavljati, kaj se zgodi, če v svoje jezero vržeš ogromne količine natrija. Theodore Gray je uradno naš junak.

Nesramno bi bilo, če bi Grayevo neverjetno spletno stran o periodnem sistemu elementov označili kot stran o natriju, a bomo nesramni. Zanemarimo torej, da je možak izdelal periodni sistem elementov iz lesa in da vsak razdelek sistema vsebuje vzorec kemikalije (če ta ni nevarna), ki jo ponazarja, vključno z obsežnimi opisi vseh elementov, informacijami in opisi eksperimentov, in se osredotočimo samo na Na. Mogoče se še spomnite eksperimenta iz osnovne šole, ko ste v vodo metali majhne količine natrija in ga opazovali, kako je brzel po posodi. Grayu je uspelo dobiti kilo in pol te zadeve, nato pa je dokumentiral, kako je velike odmerke metal v velike količine vode. Ključne pri tem so torej eksplozije. Njegovo pisanje je vedno jasno in zabavno, a se nikoli ne odreče poučevanju. Gray je učitelj kemije, o katerem ste vedno sanjali.

Domača naloga iz kemije še nikoli ni bila tako zabavna.

Iraqometer: spletna zabava pomešana s kruto in bolečo realnostjo.

profesor (Frank Lantz) nekaj časa stal na križiščih in držal češnje. Precej problemov je pri fizični pretvorbi dela New Yorka v labirint Pac-Mana, saj je potrebno poskrbeti tudi za to, da kosi scenografije ne odkorakajo kam drugam...

PCF Kje in kako lahko vidimo razvoj *Pac-Manhattna*?

Amos: Trenutno delamo tudi na paketu "In Your City", da bi drugim pomagali pri adaptaciji *Pac-Manhattna*. Ko bomo v ekipo *Pac-Manhattan* vključili več mest, bomo imeli svetovno prvenstvo v *Pac-Manhattan*. Spremljajte dogajanje!

PCF Ali ga je mogoče igrati v vseh vremenskih pogojih?

Chris: Zakaj pa ne? Pac-Man na smučkah?

Amos: Dvomim, da bi se Pac-Man ustrašil dežja...

PCF Kako pa je z gledalci?

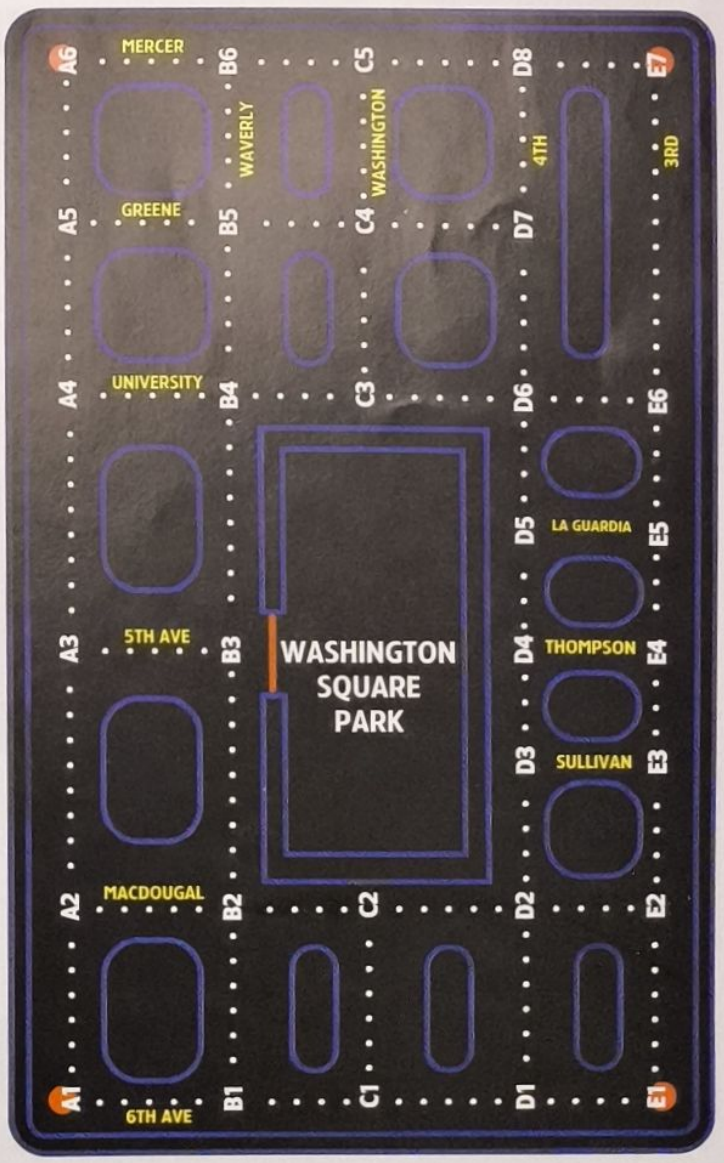
Amos: Vprašajte na stotine gledalcev, ki so si ogledali zadnjo igro! Ogromno jih je prišlo osebno, ostali pa so dogajanje v živo spremljali preko naših spletnih kamer in klepetalnice.

Mattia: Rad bi samo povedal, da bi neprimerno raje gledal igro *Pac-Manhattna* kot nogomet (kakršen koli).

Chris: Ga je pa težko gledati, saj morate teči, da bi vse videli!

www.pacmanhattan.com

DESNO Če ne morete odpotovati v New York, da bi si Pac-Manhattan ogledali v živo, ne skrbite. Dogajanje lahko spremljate v živo preko spletnih kamer.



FHM

SEKSI! ZABAVEN! UPORABEN!

132 strani, samo 790 SIT

V četrti številki slovenske izdaje največje svetovne revije za moške na 132 straneh:

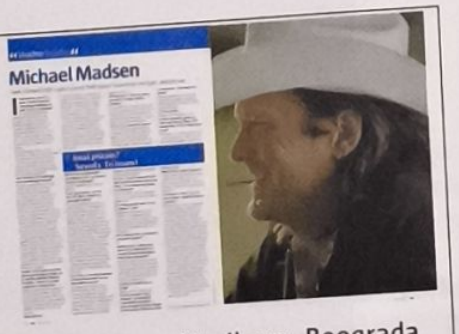
KAJ ČE...

Vsi strokovnjaki sveta z njihovimi učenimi komentarji, analizami in pozerstvom, ti na koncu ne povedo ničesar, česar že prej nisi vedel sam. Na *FHM* je torej padla težka naloga, da ti odgovori na najbolj možgane parajoča vprašanja vseh časov... Kaj, če bi vsi Kitajci hkrati skočili s stola? Kaj, če bi zmanjkalo nafte na svetu? Kaj, če bi se ozonska luknja prestavila natančno nad Slovenijo? Kaj če bi priznal, da si serijski morilec, a policija ne bi našla nobenega dokaza in veliko drugih...

UPORABNI NASVETI

Če si ujet in želiš ven iz kletke, boš vesel naših 24 načinov kako zapustiti punco, v kolikor pa se želiš za svojo zvezo in svoj jaz v njej boriti, ti prinašamo podrobne nasvete in taktiko za to, kako se spopasti z ženskami z uporabo njihovega orožja. Plus številne strani nasvetov za seks, odnose, modo in nakupe...

INTERVJUJI



Michael Madsen iz Kill Billa o Tarantinovi novi bajti, Grand Theft Autu in strašenju policajev. Nogometni sodnik Dare Čeferin o podkupovanju in najbolj grobih igralcih. Huligani iz Ljubljane, Maribora, Beograda in Londona o pretepih in norih navijaških trenutkih. Ter teksaški župnik, ki spoveduje obsojence na smrt...

PLUS! Podroben pogled na najbolj možne scenarije za konec sveta * Opisi MP3 predvajalnikov, DVD-jev, kino filmov in glasbenih CD-jev * Kje popivati v Mariboru in kaj početi v Tuniziji * Modni nasveti in najboljše šale ta hip

V PRODAJI OD 10. JUNIJA!

Kisli možgani

Pozor, našli ste rubriko za vse ljubitelje kislih kumaric in ostalih oblik vložene zelenjave.

Fwd >> Fwd

Barbara se tokrat sprašuje, kaj je z ljudmi in čudnimi označbami. Še posebej pa, kaj točno te oznake počno v njenem nabiralniku.

Avstrijci so se že pred dolgimi, dolgimi leti odločili, da seksualna svoboda ni zanje. Ker pa so širokogruden in razumevajoč narod, so poskrbeli za kraj, kamor se lahko preselijo vsi, ki jih mika tak način življenja. Zares svetovljansko!

Kaj točno imajo Albanci v mislih, ko vam kaj povedo, nam nikoli ne bo jasno. Jezik je tako podoben čisto ničemur, kar poznamo, da pri najboljši volji ne razumemo niti besede. Razen Mek' Donaltc. Ta je internacionalen.

Slika pove več, kot tisoč besed. No, v tem primeru skoraj toliko kot 26,0192236625153749032 66289250538 besed. Pomislite, kako bi moralo biti ubogemu vozniku, ko bi poskušal to izračunati. In kako bi bilo vsem šolarjem, ki bi jih medtem povozil.

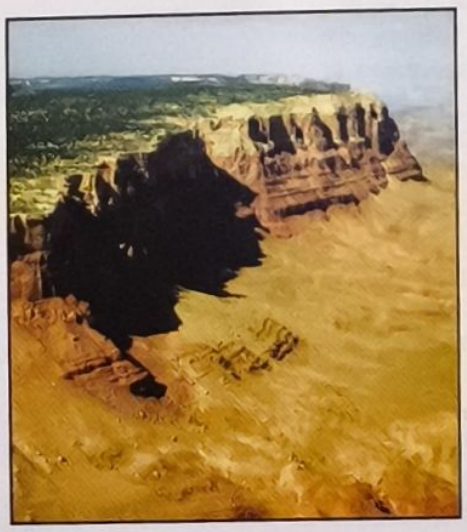
Mraz vs. Algamonster

Prepad

Prepad ni ravno nekaj, kar bi človek pobral na cesti ali nekaj, kar bi se dalo kupiti v trgovini. "Dober dan, prepad bi imel!" "Res? Koliko pa?" "Imate kvalitetnega?" "Seveda, gospod, uvoz s Himalaje, prvovrstna roba." "Potem mi ga pa dajte, kaj pa vem, kakih šest metrov in pol globine in meter širine." "Super, gospod, za vas imam enega natanko takega. Oprostite, da sem radoveden, ga boste imeli za dekoracijo?" "Ja, v bistvu... taščo imam na obisku, pa jo bom presenetil s takšnim... okraskom... prodajate morda pri vas tudi bananine olupke?"

Tega ni, prepad je preveč kompleksno sestavljena reč. Če bi si želeli doma postaviti svojega, bi potrebovali en hudičevo ostro odsekan rob in – prazen prostor. Pravzaprav je zabavno, da imamo ljudje toliko različnih izrazov za navaden prazen prostor. Če ga ne omejuje nič, je to vesolje, če je omejen z vseh strani razen ene, je to luknja, če pa je omejen z dveh ali treh strani, pa je to ravno naš prepad. No, ja, stvari morda niso ravno tako enostavne. V bistvu je lahko tudi večja luknja prepad, če zavzamemo mikroperspektivo in izhajamo iz njegovega centra, pa je vsak prepad lahko tudi vesolje. Pravzaprav je vse odvisno od razmerij, velikosti, skratka univerzuma, ki ga vzamemo kot osnovo.

Lahko pa gremo celo na čisto drugo sfero



dojemanja in začnemo govoriti o prepadu kot o neki metaforični oznaki za nepremostljivo čustveno ali drugačno oddaljenost med, denimo, dvema osebama, kakor v primeru: "Ona ga je sunila z vilico v zenico, nakar ji je on vrnil z malo večjim kladivom in od takrat je med njima prepad." Vam je vse jasno? Ker če vam je, bi vas lepo prosil, da mi pošljete razlago na elektronski naslov – jaz se namreč ne razumem več ničesar od sredine prejšnjega odstavka naprej.

Dajmo poskusiti še z malo bolj domačo razlago. Prepad je tam, kjer se tla končajo in se praznina začne. Edini dodatni pogoj pri tem je, da je višinska razlika med štartom in ciljem pri morebitnem "štrbunku" v luknjo dovolj velika. Najlaže je to oceniti na tak način: Zgrabite naključnega mimoidočega in ga zabrišite preko roba. Če slišite "Bum... aaaaAAA", potem to ni prepad, če pa slišite "AAAaaaa... bum", potem lahko z gotovostjo trdite, da imate pred seboj pravi pravcati prepad. Še eno zanimivo definicijo smo našli tudi v Kazahstanskem žepnem geološkem slovarčku za ovčjerejce: prepad je mesto, kjer ravnina naredi nenaden zavoj navzdol. Ne preostane nam nič drugega, kot da se strinjamo s strokovnjaki.

Zaključimo še s kratkim pregledom uporabnosti, da boste vedeli, kaj početi, če kdaj slučajno naletite na prepad. Uporabnost kvalitetnega prepada je zelo velika – občudovanje moči narave, adrenalinski športi, odlaganje smeti in neželenih oseb, postružništvo... Ima pa prepad tudi dve hudi šibki točki. Večkrat se namreč pojavi na najkrajši razdalji med točkama A in B in je zaradi njega treba delati ovinke, še hujše posledice pa so, kadar se pojavi na vaši poti ponoči.

Barva Ponoči črna

Nahajališče Takoj za robom

Uporabnost Skakanje v globino z elastiko ali brez nje

Globina Zadostna, da se ne bi počutili dobro, če bi jo preleteli

Na spletu www.AAaaaa.com

Testiranje omogočile Karavanke (na sliki)

PCF 50% "Občasno uporaben, občasno nadležen, občasno smrtonosen."

IZZIVITE MRAZA

Skočite na PCF forum **www.pcformatslo.net/forum** in s svojim izzivom pokažite Gregorju, da ni tako pameten kot misli, da je.

SPLETNA NJIVA

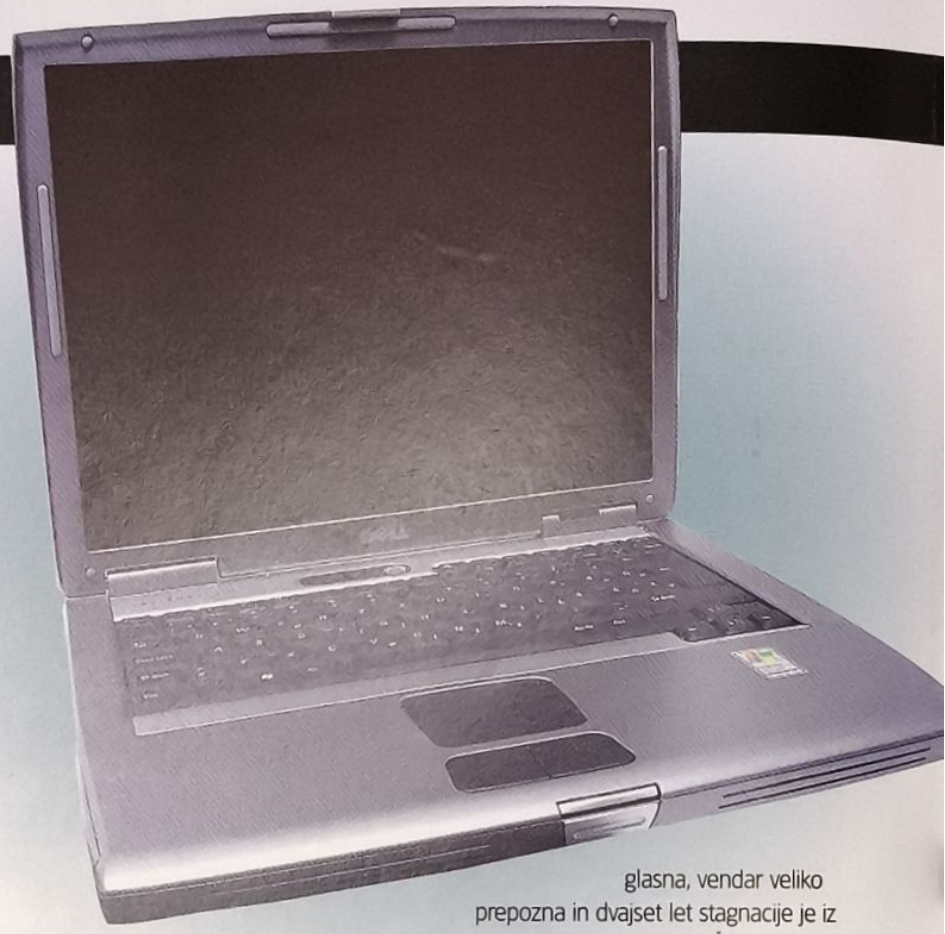
Cvetke, ki jih sadite po naši spletni skupnosti na **www.pcformatslo.net/forum**.

Ustavi CD v enoto A
A poznate tiste široke stare disketnike za ta stare diskete ki so bili široki okol 15cm in not si dal ta velke diskete? No, mojmu sošolcu enkat posodm en CD pa ga je ke not tlaču pol sem pa k nemu pršou pogledat zakaj mu noče ven ko je rekel da pritiska eno stikalo tam pa noče ven pol pa vidm ta star disketnik pa CD not stlačen
Avtor: Unikat

Kolosej v Mariboru
V Ljubljani redkokdo gleda filme, ker ne znajo angleško in podnapise brat.
Avtor: Babir

kateri šampon?!;)
Agent Orange
Reklamirajo ga kot trajno rešitev pred prhljajem
Avtor: Saladin

Profesorji
profesorji so slike slike je pa treba ubesit
Avtor: Mr-poki



Zaposlite se v računalništvu

ANDREJ BELINA

Zakaj že? Zakaj se na primer splača postati razvijalec iger, računalniški oblikovalec ali programer? Zaradi prebedenih noči? Hektolitrov popite kave? V tem ni slave.

Pa začnimo lepo pri začetku. Vsak otrok vam bo znal povedati, da je v računalništvu prihodnost, torej bo njegova življenjska in karierna pot najverjetneje začrtana nekje v tej smeri. Srednja računalniška, zatem morda še fakulteta. Po desetih letih izobraževanja tako primerno oborožen s teoretičnim znanjem zastarelih programskih jezikov in ločevanjem tipov podatkov, bo naš mladič "na katerem stoji svet" vstopil v službovanje v enega od ultra-modernih in ultra-uspešnih računalniških podjetij, kjer bo prvo leto moril vse navzoče z najneumnejšimi vprašanji. Seveda brez možnosti, da bi v napovedljivem roku sploh doumel, kaj dejansko počne. Po letu ali dveh bolj ali manj uspešnih seminarjih, živčnih zlomih sodelavcev in kupu neuporabnih projektov, se nekako začne vklapljati kot del sestavljanke v življenje podjetja, v katerem se je zaposlil. Škoda le, da je njegovo delo sestavljeno pretežno iz neštetih telefonskih klicev, v katerih ponavadi odgovarja na najbolj neumna možna vprašanja strank. Nikar ne pozabimo na neštete ure odgovarjanja na vprašanja še neumnejšim šefov.

Dodajmo še dodatno leto ali dve in podjetje je zaradi nasičenosti trga in komediantsko nizkih cen čez noč propadlo.

Zaradi specifike dela ter eksotičnih in zastarelih orodij, ki so jih v podjetju uporabljali, je znanje, ki ga je v teh štirih letih pridobil, seveda brez kančka vrednosti in popolnoma neuporabno. Porabimo naslednji dve leti za izobraževanje, da dohitimo svet računalništva, ki je medtem skočil za nekaj svetlobnih let naprej. In seveda za iskanje nove službe.

Na srečo je našemu varovancu zavod za zaposlovanje našel primerno državno službo v enem od mnogih uradov po državi, kjer prav tako uporabljajo nekaj let stare (beri: preizkušene) tehnologije, v katerih se počuti dovolj domače, da lahko svoje znanje izkorišča kot vzdrževalec sistema in administrator. Kar v praksi v bistvu pomeni razlaganje računalniško slabše podkovanim termine, kot so monitor, miška in tipkovnica. In seveda zakaj se v bistvu uporabljajo. Predvidevajmo, da naslednjih deset let mineva brez večjih stresov; tu in tam se zamenja kakšen pokvarjen del računalnika ali pa pride kakšen nov delavec, ki mu je potrebno določiti primerne pravice v omrežju. Večinoma pa pitje kavic in posvetovanje s kolegi. Še preden se zave, naš "mladič" postane brontozaver v svetu računalništva, ki se ne zaveda več računalniške realnosti okoli sebe. Skupaj z njim se je precej postarala tudi računalniška oprema, ki jo servisira in nadzoruje, že dobri dve desetletji jih šteje. In ko se nov minister nenadoma boleče zave tega dejstva, napove razpis za precej modernejšo platformo in ultra-nov-stabilen-in-moderen operacijski sistem.

> **"ŠE PREDEN SE ZAVE, NAŠ MLADIČ POSTANE BRONTOZAVER RAČUNALNIŠTVA"**

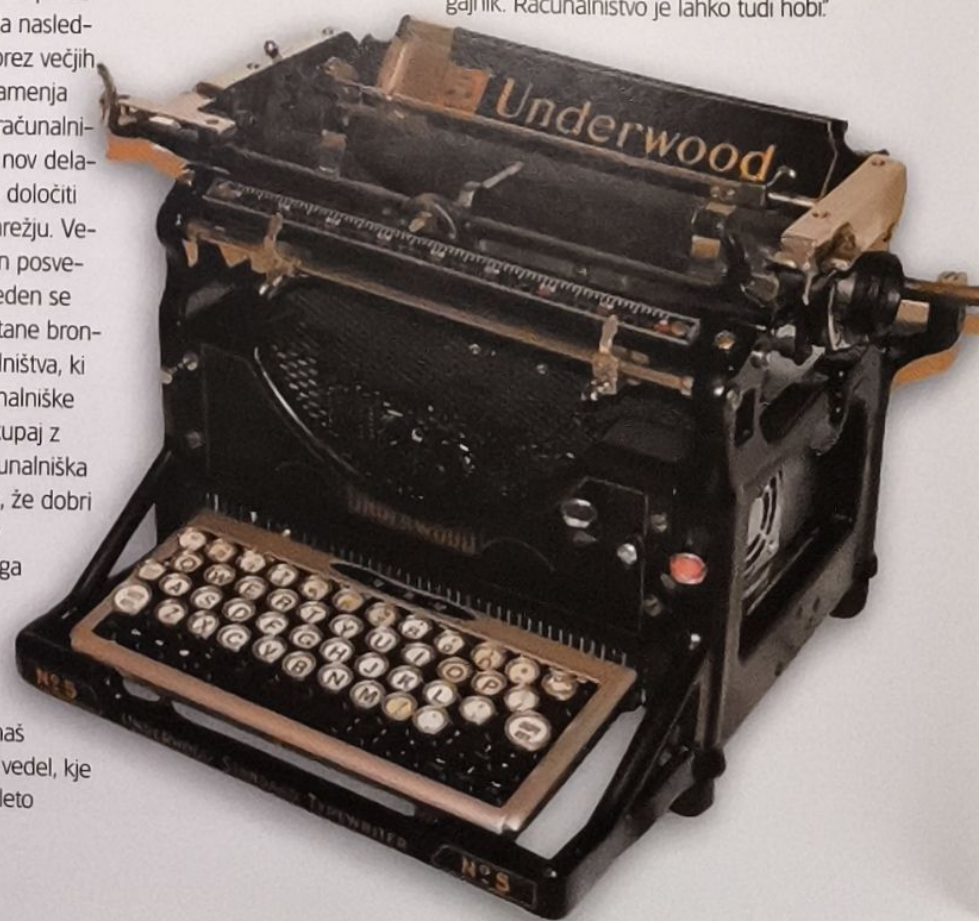
Operacijski sistem, za katerega naš mladič še slišal ni. V katerem ne bo vedel, kje je gori in kje je doli. Budnica je prekleto glasna, vendar veliko prepozna in dvajset let stagnacije je iz našemu mladiču otrdelo glavo. Že prvi teden z administracijskimi pravicami v novem sistemu poruši celotno mrežo in zbriše vse uporabnike z njihovimi pravicami vred.

Nato je na zagovoru pri mladem šefu spozna tudi novega administratorja, natančno repliko samega sebe izpred dvajsetih let, ki se mu posmehljivo reži in ga tu in tam pomilovalno pogledal.

Sreča le da je naš "mladič" v državni službi, tako da bo imel priložnost naslednjih trideset let, koliko mu jih še manjka do pokojnine, izkoristiti za pomožna dela ter kuhanje kave trumi podšefov in administratorjev.

Računalništvo kot kariera je, kot ste opazili – če niste ravno Gates ali njemu podobni – lahko prava geriatrična nočna mora, pri kateri imate pet, največ deset let aktivnega udejstvovanja. Vse ostalo je degradirano na dinozavrsko pametovanje, kaj je bilo prej: tipkovnica ali miška.

Zato vsakomur toplo odsvetujem zaposlitev v tem sektorju. "Postani pravnik ali blagajnik. Računalništvo je lahko tudi hobi."



Novi lepši svet elektronike

BOF
Building Of Fun

Osebni rač. REDRAT ACID

179.990 sit

- AMD Athlon™ 3000+ XP BARTON 400
- procesorski hladilnik ARCTIC COOLING Super Silent 4 Pro
- pomnilnik 512 Mb PC3200 DDR (z hladilnimi rebri)
- trdi disk 160 Gb 7200 obratov z 8Mb medpomnilnika
- vgrajen AGP 8x grafični vmesnik
- grafična kartica z Sapphire ATI Radeon 9600 SE 128 Mb DDR, tv-out, DVI
- 5.1 kanalni 3D zvočni procesor
- 6x USB 2.0 vmesnik
- Ethernet LAN 10/100 mrežni vmesnik
- disketna enota 1.44 MB črne barve
- DVD+R/RW 8x/8x NEC zapisovalnik črne barve
- ohišje Antec SLK2650 BQE
- disketna enota 1.44 MB črna

Osebni rač. REDRAT BUG

116.990 sit

- AMD Athlon™ 2700+ XP 333 MHz
- procesorski hladilnik ARCTIC COOLING Super Silent 4 Pro
- pomnilnik 512 Mb PC3200 DDR (z hladilnimi rebri)
- trdi disk 80 Gb 7200 obratov z 8Mb medpomnilnika
- vgrajen AGP 8x grafični vmesnik
- grafična kartica z Sapphire ATI Radeon 9200 SE 128 Mb DDR, tv-out, DVI
- 6 kanalni 3D zvočni procesor
- 6x USB 2.0 vmesnik
- Ethernet LAN 10/100 mrežni vmesnik
- disketna enota 1.44 MB
- DVD+RW 4x BENQ zapisovalnik črne barve
- ohišje MidiTower s 350W napajalnikom
- disketna enota 1.44 MB črna

17" LCD monitor SAMSUNG 173T

124.990 sit

- ločljivost 1280*1024
- kontrast 700:1
- svetilnost 250 cd/m2
- vidni kot 170°/ 170°
- odzivni čas 25 ms
- DVI vhod
- garancija 3 leta

Laserski tiskalnik MINOLTA PAGE PRO 1300W

35.990 sit

- hitrost tiskanja 16 strani / min
- ločljivost: 1200 x 1200
- pomnilnik 8 MB
- vmesnik: paralelni, USB

Aktivni zvočniški sistem VIVANCO PRO 2.1 LJ

2.390 sit

- nizkotonec in 2 satelitska zvočnika, moč: 180 W P.M.P.O.
- frekvenčni obseg: 110 Hz - 18 KHz, teža: 1,78 kg

Čitalnik kartic VIVANCO RW 8-1 USB2.0

1.990 sit

- podpira 8 vrst pomnilniških kartic, USB 2.0

svetovanje

Svetovalci BOF-a vas bodo s strokovnimi in življenjskimi nasveti privedli do izbora, ki bo zadostil vsem vašim željam, potrebam in zmožnostim. Najboljše za dom in žep.

BOF Ljubljana, delovni čas, **trgovina:** pon-sob: 9 - 21, **bar / CD shop:** pon-sob: 9 - 01, ned: 17 - 23 / BOF, BTC City, hala 18 (nasproti Koloseja), Ljubljana
BOF Kranj, delovni čas, **trgovina:** pon-pet: 9 - 20, sob: 9 - 19, **bar / CD shop:** pon-sob: 9 - 23 / BOF, TC Supernova Kranj, Stara cesta 25, Kranj
BOF Maribor, delovni čas, **trgovina:** pon-sob: 9 - 20, **bar / CD shop:** pon-čet: 9 - 23, pet-sob: 9 - 01 / BOF, Tržaška 7, Maribor

PISARNA DOMA ZABAVA DOMA PRENOSNIKI BELA TEHNIKA KUHANJE OSEBNA NEGA CD DVD **www.bof.si**

Bofex d.o.o. Ljubljana - Merkur skupina, Šmartinska 152, Ljubljana, Slovenija, tel: 01/548 44 60, www.bof.si. Ponudba velja od 1. 7. 2004 do razprodaje zalog. Tiskarske napake niso izključene. Slike so simbolične.

www.pcplus.si

DARILO!!! Vsem kupcem PCPlus računalnikov podarimo PCPlus DVD:
- s 5 licenčnimi IGRAMI
- pisarniškim paketom OpenOffice.org
- operacijskim sistemom Linux
- PINNACLE SYSTEMS preizkusnimi programi

PC plus®

PCplus TEHNIČNA PODPORA 090 71 70 (klic je plačljiv)

PCplus PRIVILEGE servis
V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

OSEBNI RAČUNALNIKI

	e-office	i-f@mily (Novo)	e-m@chine	g@mer (TV Tuner)	m@gic (TV Tuner)	Dream m@chine (TV Tuner)
Procesor	Intel® Celeron® 2.6 GHz	AMD Athlon 2600+	Intel® Pentium® 4 2.8 GHz	AMD Athlon XP2700+	AMD Athlon XP 3000+	Intel® Pentium® 4 3.0 GHz
Osnovna plošča	Asus P4SP-MX	Asus A7N8X-VM	Asus P4SP-MX	Asus A7V8X/X	Asus A7N8X/X	Asus P4P800/GD
Pomnilnik	256 MB DDR	256 MB DDR	256MB DDR	512 MB DDR	512 MB DDR (PC2700)	512 MB DDR (PC2700)
Trdi disk	60 GB 7.200 obr	60 GB 7.200 obr	160 GB 7.200 obr	80 GB 7.200 obr	160 GB 7.200 obr.	160 GB 7.200 obr.
CD/CD-RW pogon	- - -	- - -	- - -	CD-RW		- - -
DVD pogon	Combo DVD/CD-RW	Combo DVD/CD-RW	Combo DVD/CD-RW	DVD	DVD±RW 8x	DVD±RW 8x
Grafika	integrirana + AGP reža	integr. GeForce4 MX + AGP	integrirana grafika + AGP reža	Radeon 9600SE 128MB DDR TVO DVI	GeForce FX5700 256MB, TVO, DVI	Radeon 9800SE 128MB DDR TVO DVI
Zvok	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni
Tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	PcPlus tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	PCplus tipkovnica
Miška	miška 5 tipk, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	optična miška, s koleščkom	miška 5 tipk, s koleščkom	optična miška, s koleščkom	optična miška, s koleščkom
Zvočniki	zvočniki flat 160W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	- - -	- - -
Modem	- - -	56K, interni	- - -	- - -	- - -	- - -
Mrežna kartica	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100
TV tuner	- - -	- - -	- - -	TV kartica	TV kartica	TV kartica
	99.900,-	114.900,-	144.900,-	139.900,-	214.900,-	249.900,-

Nikon

NOVO — **Nikon COOLPIX 2200**
2.1MPix tipalo, 1,6" LCD display, 3xoptični + 4xdigitalni zoom, Snemanje AVI filmčkov, 14.5 MB interni spomin + SD/MMC reža, USB
39.900,-

NOVO — **Nikon COOLPIX 3200**
3.2 MPix tipalo, 1,6" LCD display, 3xoptični + 4xdigitalni zoom, Snemanje AVI filmčkov, 14.5 MB interni spomin + SD/MMC reža, USB
64.900,-

NOVO — **Nikon COOLPIX 4300**
4.0 MPix tipalo, 1,5" LCD display, 3xoptični + 4xdigitalni zoom, Snemanje AVI filmčkov, Compact flash reža + 16 MB Compact flash kartica, USB
84.900,-

mp3/CD radiokasetofon — SUPER CENA
Waitec FREESTYLE
CD predvajalnik z MP3, radiokasetofon BOOMBOX oblika, X-Bass funkcija, 2-sistemski zvočniki
14.900,-

mp3 predvajalnik — SUPER CENA
AUDIO STENO BP300
128MB USB 1.1 spominski medij, MP3 & WMA predvajalnik in diktafon, osvetljen LCD prikazovalnik, slušalke, equalizer
21.900,-

e-yama by iiyama

NOV MODEL — **e-yama 17NE1-S**
Ločljivost: 1280x1024, Svetilnost: 370cd/qm, Kontrast: 350:1, **Odzivni čas: 14ms**, **Zvočniki 2 x 2,5W**
97.900,-

NEC/MITSUBISHI

Accusync 71VM
Ločljivost: 1280x1024, Velikost pike: 0,264 mm, Odzivni čas: 16ms, Zvočniki
104.900,-

SUPER CENA — **Accusync 91VM**
Ločljivost: 1280x1024, Velikost pike: 0,294 mm, Odzivni čas: 25ms, Zvočniki
169.900,-

Diamond plus 93SB
Velikost pike: 0,25-0,27mm, Največja ločljivost: 1600x1200, Opt. ločljivost: 1280x1024
75.900,-

Diamond plus 230SB
Velikost pike: 0,24mm, Največja ločljivost: 1920x1440, Opt. ločljivost: 1600x1200
189.900,-

Hansol

720E/730E
Ločljivost: 1024x768/85Hz, Max. ločljivost: 1280x1024, Velikost pike: 0,28mm
26.900,-

PCplus — Akcija

Prenosnik PCplus
LCD zaslon 15,1", **Intel Celeron 2,6 GHz**, Spomin 256MB, 40GB disk, **Combo CD-RW/DVD**, modem 56k V90, grafična kartica Intel Extreme, 5x USB 2.0, Lan 10/100, TV-out (S-video), Li-Ion baterija, Programa Nero Burning ROM + Power DVD
239.900,-

olivetti

NOVO — **OFX 180**
3 v 1: fax, kopirni stroj, telefon, Inkjet tehnologija, Avtomatski podajalec papirja, Tihi sprejem
34.900,-

NOVO — **Job-Jet M400**
4 v 1: fax, kopirni stroj, tiskalnik, optični čitalnik, Tiskalnik 4800x1200 DPI, Optični čitalnik: 1200x1200 DPI, Fax 33.6kbps, barvno pošiljanje, USB priklop, avtomatski podajalnik
69.900,-

iiyama

Vision Master 1451
Največja ločljivost: 1600x1200, Opt. ločljivost: 1280x1024, Velikost pike: 0,26mm
49.900,-

Vision Master 454
Največja ločljivost: 1920x1440, Opt. ločljivost: 1600x1200, Velikost pike: 0.24 mm
109.900,-

Vision Master PRO 513
Največja ločljivost: 1920x1440, Opt. ločljivost: 1600x1200, Velikost pike: 0,24mm
159.900,-

NEC

NOVO — **NEC Versa M340**
Intel® Pentium® M procesor z 1,50 GHz, Intel® 855GM nabor, Intel® PRO/Wireless 2200BG 802.11b/g WLAN, Trdi disk 40 GB, 256MB DDR RAM, 15" TFT XGA zaslon, Combo DVD/CD-RW pogon, Integ. grafična kartica do 64MB, 3x USB 2.0, Integ. zvočna kartica, 56k modem, LAN 10/100, Li-Ion baterija Free DOS, teža 2.8 kg
329.900,-

Belinea

NOVO — **Belinea model 10 15 36**
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz, Velikost pike: 0,297 mm, Kontrastno razmerje: 400:1, Zvočniki
79.900,-

NOVO — **Belinea model 10 17 15**
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz, Velikost pike: 0,264 mm, Kontrastno razmerje: 450:1, Zvočniki
99.900,-

NOVO — **Belinea model 10 30 26**
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz, Velikost pike: 0,26 mm
25.900,-

NOVO — **Belinea model 10 60 75**
Ločljivost: 1280x1024 / 85 Hz, Velikost pike: 0,26 mm
39.900,-

NEC — Empowered by Innovation

NEC VT 46 — Domači kino
LCD tehnologija, Ločljivost: 800x600, Svetilnost: 1200 ANSI lumnov, Kontrastno razmerje: 400:1, Velikost projekcije: 21"-300", Daljinski upravljalec, Zvočnik: 1W mono, Torbica, Teža: 2.9 kg
~~269.900,-~~ **259.900,-**

NEC VT 560
LCD tehnologija, Ločljivost: 1024x768, Svetilnost: 1300 ANSI lumnov, Kontrastno razmerje: 400:1, Velikost projekcije: 21"-300", Daljinski upravljalec, Zvočnik: 1W mono, Torbica, Teža: 2.9 kg
~~414.900,-~~ **359.900,-**

PRODAJNA MESTA:

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/281 23 19
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96
M.SOBOTA: 02/539 12 70
CELJE: 03/425 25 57

METALING d.o.o.
CELJE: 080 10 01
www.trgovina.metaling.si

MEDIA DOM
M. SOBOTA: 02/53 48 335

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60
KRANJ: 04/281 27 10
MARIBOR: 02/320 75 70

PCS computers
PTUJ: 02/780 02 60
RAVNE: 02/822 13 32
ORMOŽ: 02/741 16 09

Meier Rač. Inženiring
PIVKA: 05/757 11 50

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
VELENJE: 03/897 68 50

JANUS TRADE d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 890
M. SOBOTA: 02/53 03 830
RAVNE: 02/87 50 190
KRANJ: 04/20 15 850

MPRINT d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10

ROLAN
MARIBOR: 02/300 13 00

Avto-izziv
VRHNIKA: 01/750 21 13

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

TC Merkur
TC Hudinja, CE: 03/54 32 715
TC Dom Tabor, MB: 02/32 06 126
TC Ljubljana: 01/52 00 822
TC Rudnik, LJ: 01/28 01 042
TC Primskovo, KR: 04/20 17 938
TC Nova Gorica: 05/33 11 236

Centri Interspar

Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.

www.pcplus.si